

**PEMAHAMAN PELATIH SEKOLAH SEPAK BOLA DI KABUPATEN
SLEMAN DALAM PEMANFAATAN MEDIA PELATIHAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



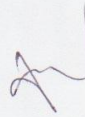
Oleh:
Johan Adi Putra
NIM. 09602241064

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman terhadap Pemanfaatan Media Pelatihan” yang disusun oleh Johan Adi Putra, NIM. 09602241064 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta 27 Desember 2015
Pembimbing



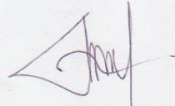
Dr. Siswantoyo, M.Kes
NIP. 19720310 199903 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman terhadap Pemanfaatan Media Pelatihan” yang disusun oleh Johan Adi Putra, NIM. 09602241064 benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 27 Desember 2015
Yang Menyatakan,



Johan Adi Putra
NIM. 09602241064


HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan” yang disusun oleh Johan Adi Putra, NIM. 11602241064 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 31 Desember 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Siswantoyo	Ketua		19/1/16
Nawan Primasoni, M.Or	Sekretaris Penguji		19/1/16
Subagyo Irianto, M.Pd	Penguji I (Utama)		19/1/16
CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or	Penguji II (Pendamping)		19/1/16

Yogyakarta, 15 Januari 2016
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,


Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

- Keluargamu adalah alasan bagi kerja kerasmu, maka janganlah sampai engkau menelantarkan mereka karena kerja kerasmu
- Kadang semua keinginan kita tidak selalu terwujud karena sesungguhnya Allah memberikan apa yang kita butuhkan bukan apa yang kita inginkan.

PERSEMBAHAN

Karya kecil ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku bapak SUWONO dan ibu JAMILAH yang telah memberika semua kebutuhanku doa dan mengajarku berbagai ilmu yang bermanfaat semoga bisa membahagiakan bapak dan ibu dunia dan akhirat
2. Istri ku tercinta ANIS FEBRI ASTUTI dan anakku tersayang MAZAYA RAHMA AILA yang telah mendampingi dan memberikan semangat pada ku, semoga kalian selalu mendampingi ku hingga akhir hayat.
3. Ketiga kaka-kakaku yang sangat kusayangi SUWINI, SUPARTI, SUMIATUN, semoga kalian selalu menjaga dan mengingatkanku dalam kebaikan dan kebenaran.
4. Teman-teman kontrakan yang selalu memberikan dukungan serta kebersamaan selama ini semoga kita tetap bersaudara selamanya yang tidak bisa saya sebut satu persatu dari kalian semoga kalian semua menjadi orang-orang yang sukses.
5. Teman-teman kelas PKO khususnya PKO B angkatan 2009 yang selalu memberikan dukungan serta kebersamaan selama proses kuliah dan ketika jalan-jalan bersama semoga kebersamaan ini bisa berlanjut sampai nanti.

PEMAHAMAN PELATIH SEKOLAH SEPAK BOLA DI KABUPATEN SLEMAN DALAM PEMANFAATAN MEDIA PELATIHAN

Oleh:

Johan Adi Putra
NIM. 09602241064

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan belum diketahui pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah pelatih sekolah sepak bola yang ada di bawah naungan IKA SSB Sleman yang berjumlah 21 pelatih dari 17 SSB. Teknik *sampling* menggunakan *purposive sampling*, dengan kriteria; (1) Sekolah Sepak Bola yang berada di bawah naungan IKA Sleman, (2) klub masih aktif melakukan proses berlatih melatih, (3) setiap SSB diambil satu pelatih. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi berjumlah 17 pelatih dari 17 SSB. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,88% (1 pelatih), kategori “kurang” sebesar 29,41% (5 pelatih), kategori “cukup” sebesar 35,29% (6 pelatih), kategori “baik” sebesar 23,53% (4 pelatih), “sangat baik” sebesar 5,88% (1 pelatih). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 158,35, pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan masuk dalam kategori “cukup”.

Kata kunci: *pemahaman pelatih, media pelatihan, IKA Sleman*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan “ dapat diselesaikan dan lancar.

Selesainya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Dr. Siswantoyo, M.Kes, M.S, Ketua Jurusan PKL, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dan Pembimbing Skripsi yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Agung Nugroho, M.Si., Pembimbing Akademik yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.
5. Seluruh dosen dan staf jurusan PKL yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.

6. Teman-teman PKL 2009, terima kasih kebersamaannya, maaf bila banyak salah.
7. Pelatih, pengurus, dan pemain Sepak Bola di Kabupaten Sleman yang telah memberikan izin dan membantu penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan baik itu dari segi metodologi maupun teori yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Desember 2015
Penulis,

Johan Adi Putra
NIM. 0960224106

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Batasan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Pengertian Sepak Bola.....	8
2. Hakikat Pemahaman	9
3. Hakikat Pelatih	12
4. Hakikat Media	21
5. Pemanfaatan Media	27
6. Jenis dan Karakteristik Media	28
7. Karakteristik Anak.....	42
B. Penelitian yang Relevan	44
C. Kerangka Berpikir	45
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	47
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	48
D. Populasi dan Sampel Penelitian	48
E. Uji Coba Instrumen	52
F. Teknik Analisis Data	54
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	56
1. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian	56
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan	66

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	71
B. Implikasi Hasil Penelitian	71
C. Keterbatasan Penelitian	72
D. Saran-saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Gaya Kepemimpinan Pelatih..	15
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba.....	51
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penelitian.....	53
Tabel 4. Norma Penilaian	55
Tabel 5. Deskripsi Statistik Pemanfaatan Media Pelatihan	57
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan..	57
Tabel 7. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Visual..	58
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual..	59
Tabel 9. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Audio	60
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio.....	61
Tabel 11. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Audio Visual..	62
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual..	63
Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Komputer.....	64
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Komputer.....	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Ilmu-Ilmu Penunjang yang Memperkaya Bidang Ilmu pada Teori dan Metodologi Latihan	18
Gambar 2. Diagram Batang Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan	57
Gambar 3. Diagram Batang Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual	59
Gambar 4. Diagram Batang Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio	61
Gambar 5. Diagram Batang Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual	63
Gambar 6. Diagram Batang Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Komputer	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Keterangan <i>Expert Judgement</i>	77
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas	78
Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba dari Ikatan SSB Bantul.....	79
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas	80
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari Ikatan SSB Sleman	81
Lampiran 6. Angket Uji Coba.....	82
Lampiran 7. Data Uji Coba	84
Lampiran 8. Uji Validitas dan Reliabilitas	85
Lampiran 9. Tabel r.....	86
Lampiran 10. Angket Penelitian	87
Lampiran 11. Data Penelitian.....	90
Lampiran 12. Deskriptif Statistik	91
Lampiran 13. Daftar SSB IKA Sleman.....	94
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba	95
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian	96

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepak bola di Indonesia merupakan olahraga permainan yang tergolong populer sehingga olahraga ini dengan cepat menyebar dalam masyarakat ke seluruh pelosok tanah air. Dari orang tua hingga anak-anak, dari desa sampai kota, banyak orang yang memainkan sepak bola. Setiap orang mempunyai tujuan yang berbeda-beda dalam melakukan permainan, ada yang bertujuan untuk memperluas pergaulan, kesehatan, rekreasi dan prestasi. Pertandingan baik yang berskala daerah maupun nasional banyak digelar. Olahraga sepak bola cukup diminati, namun prestasi olahraga sepak bola Indonesia masih belum memuaskan di kancah persepakbolaan dunia. Keadaan ini memerlukan perhatian yang seksama mengingat untuk mencapai prestasi olahraga dibutuhkan suatu sistem pembinaan yang terarah dengan tujuan mendidik, membina dan mengembangkan potensi yang sudah ada menjadi lebih baik.

Agar prestasi maksimal seorang atlet dapat terwujud, maka memerlukan berbagai faktor yang mendukung. Seperti yang diungkapkan oleh Suharno (1985: 3), bahwa faktor-faktor pendukung prestasi maksimum adalah endogen dan eksogen. Faktor endogen terdiri atas kesehatan fisik dan mental yang baik, penguasaan teknik yang sempurna, masalah-masalah taktik yang benar, aspek kejiwaan, dan kepribadian yang baik dan adanya kematangan juara yang mantap. Faktor-faktor eksogen meliputi pelatih, keuangan, alat, tempat, perlengkapan, organisasi, lingkungan, dan partisipasi pemerintah.

Berdasarkan beberapa faktor di atas, kunci utama untuk membantu atlet meraih prestasi adalah pelatih yang berkompeten dibidangnya. Pelatih yang ahli dalam bidangnya akan lebih mudah membuat dan menerapkan program latihan untuk membantu atlet meraih prestasi puncak. Pelatih yang berkompeten memiliki jam melatih yang banyak, pernah melatih anak-anak, remaja, junior, dan senior. Pelatih yang berkompeten akan bisa mencetak atlet-atlet yang handal dan bisa berprestasi. Pelatih harus bisa mengamati segala kekurangan dan kelebihan dari atletnya baik saat latihan dan maupun saat bertanding.

Keberhasilan atau prestasi akan dapat diraih apabila latihan dilakukan secara rutin, terprogram dan sesuai dengan prinsip-prinsip latihan. Kunci utama untuk membantu atlet meraih prestasi adalah pelatih yang berkompeten di bidangnya. Pelatih yang ahli dalam bidangnya akan lebih mudah membuat dan menerapkan program latihan untuk membantu atlet meraih prestasi puncak. Pelatih yang berkompeten akan bisa mencetak atlet-atlet yang handal dan bisa berprestasi. Selain itu, pelatih harus bisa mengamati segala kekurangan dan kelebihan dari atletnya baik saat latihan dan maupun saat bertanding.

Pelatih memiliki tugas yang cukup berat, yakni menyempurnakan atlet sebagai makhluk multi dimensional yang meliputi jasmani, rohani, sosial, dan religi. Pelatih yang berkompeten harus mampu melaksanakan tugas yang diembannya dengan baik, seperti yang dikemukakan Thomson (Djoko Pekik Irianto, 2002: 18), pelatih harus mampu berperan sebagai; pelatih, instruktur, motivator, penegak disiplin, manager, administrator, agen penerbit, pekerja

sosial, teman, ahli ilmu pengetahuan, dan sebagai mahasiswa. Menurut Sukadiyanto (2002: 4-5) syarat pelatih antara lain memiliki: (1) Kemampuan dan keterampilan cabang olahraga yang dibina, (2) Memiliki pengetahuan dan pengalaman di bidangnya, (3) Dedikasi dan komitmen melatih, (4) Memiliki moral dan sikap kepribadian yang baik. Untuk itu seorang pelatih harus memberikan latihan kepada anak didiknya dengan benar. Agar siswa yang dilatih dapat memahami latihan yang telah diberikan oleh pelatih. Karena, banyak siswa yang tidak memahami apa fungsi atau manfaat latihan yang telah diberikan oleh pelatih di lapangan.

Media sebagai alat bantu dalam proses berlatih melatih adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Pelatih membutuhkan media untuk membantu tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan melatih yang diberikan kepada anak didik. Pelatih sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan berlatih sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik.

Dewasa ini, perkembangan media cetak, media elektronik, teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar atau sumber informasi sangat melimpah. Setiap peserta didik dapat mengakses berbagai informasi yang terkait dengan materi berlatih dari berbagai media yang ada dengan sangat mudah. Posisi pelatih pun tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar. Pelatih harus mampu memerankan diri sebagai fasilitator bagi atlet, khususnya dalam pemanfaatan berbagai sumber, baik yang tersedia di lingkungan berlatih atau di luar tempat berlatih. Pelatih harus memiliki wawasan pengetahuan yang luas, mengenal teknologi, dan kreatif memanfaatkan situasi lingkungan alam

dan sosial untuk dijadikan sebagai sumber belajar ataupun media berlatih di samping bahan-bahan pustaka.

Atlet pada saat berlatih, harus mempelajari unsur gerak yang bermacam-macam dan saling berkaitan erat di antara unsur gerak yang satu dengan unsur gerak yang lain. Dari unsur gerak yang sederhana ke unsur gerak yang kompleks. Setelah atlet menguasai bagian-bagian gerakan dari suatu teknik latihan, kemudian atlet tersebut akan mudah untuk melakukan latihan atau gerak keseluruhan yang sedang dipelajari. Pemanfaatan media berlatih melatih harus optimal. Hal ini merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung dalam proses berlatih tersebut, misalnya: penggunaan media gambar, penggunaan media audio visual yang diwujudkan dalam bentuk CD atau video. Media tersebut akan sangat membantu atlet dalam kelancaran proses berlatih melatih.

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh pelatih sepakbola pada saat proses berlatih melatih. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua memanfaatkan adalah media cetak (buku). Banyak juga yang telah memanfaatkan jenis media lain, seperti kaset audio, video, VCD, *slide* (film bingkai) masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar pelatih. Dalam kaitannya dengan keterbatasan sarana dan prasarana, seorang pelatih harus memiliki kemampuan untuk memilih dan mempergunakan media berlatih melatih yang cocok dan sesuai, sehingga materi dapat disampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pelatih sepak bola, kenyataan yang ada di Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman, pelatih belum sepenuhnya memanfaatkan media untuk digunakan pada saat proses berlatih melatih. Pelatih pada saat melatih hanya menggunakan peralatan yang sederhana atau hanya menggunakan metode ceramah. Seharusnya seorang pelatih dapat menggunakan media agar proses berlatih melatih menjadi lebih baik dan mudah untuk dipahami oleh atlet. Misalnya untuk menunjukkan gerakan menendang bola, pelatih bisa menggunakan media gambar (visual) dan juga menggunakan video, agar atlet dapat melihat langsung gerakan menendang yang sesuai dengan teknik yang benar. Melihat kemajuan teknologi, sekarang sudah banyak video-video yang dapat diunduh dengan mudah melalui internet.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Banyak Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman yang kurang memikirkan penyediaan media berlatih melatih.
2. Belum diketahuinya tingkat keberhasilan peranan media dalam proses berlatih melatih sepakbola di Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman.

3. Belum diketahuinya tingkat pemanfaatan media oleh pelatih dalam proses berlatih melatih sepakbola di Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman.
4. Belum diketahuinya pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan.

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada dan segala keterbatasannya, maka penelitian ini dibatasi pada “Pemahaman pelatih sekolah sepak bola di kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan.”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman terhadap pemanfaatan media pelatihan.

F. Manfaat penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai media untuk proses berlatih melatih.

- b. Dapat dijadikan kajian dalam pemanfaatan media dalam proses berlatih melatih sepak bola.

2. Secara praktis

- a. Sebagai masukan pada pihak sekolah sepak bola untuk lebih memperhatikan ketersediaan media pelatihan.
- b. Agar pelatih lebih kreatif dalam pembuatan dan pengembangan media berlatih melatih.
- c. Supaya pelatih lebih sering memanfaatkan media dalam proses berlatih melatih.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Sepak Bola

Sepak bola adalah permainan dengan cara menyepak bola, disepak, diperebutkan antara pemain yang bermaksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan. Sepak bola adalah permainan beregu, tiap regu terdiri sebelas pemain, salah satunya penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan di daerah hukumannya (Sucipto, dkk., 2000: 7).

Pada dasarnya sepak bola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki yang dilakukan dengan tangkas, sigap, cepat. dan baik dalam mengontrol bola dengan tujuan untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya sesuai aturan yang ditetapkan dalam waktu dua kali 45 menit. Sepak bola dapat dikatakan permainan beregu yang setiap regu beranggotakan sebelas pemain, dalam proses memainkannya memerlukan kekuatan, keuletan, kecepatan, ketangkasan, daya tahan, keberanian, dan kerjasama tim selama dua kali 45 menit menggunakan teknik yang baik dan benar (Abdul Rohim, 2008: 10).

Dari pendapat di atas tentang penjelasan sepak bola maka dapat disimpulkan bahwa sepak bola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain

termasuk seorang penjaga gawang yang dimainkan dengan tungkai, dada, kepala kecuali penjaga gawang diperbolehkan menggunakan lengan dan tangan di area kotak penalti.

2. Hakikat Pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman tidak akan terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya. Menurut Sardiman (1996), pemahaman mengacu kepada kemampuan untuk menyerap arti atau bahan yang dipelajari. Pemahaman atau *comprehensif* memiliki arti yang sangat penting dan mendasar bagi seseorang karena dengan pemahaman yang dimiliki seseorang akan mampu meletakkan suatu bagian pada proporsinya. Selanjutnya Harjanto (1997) mengemukakan pemahaman atau *comprehension* didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap pengertian dari sesuatu. Hal ini dapat menunjukkan dalam bentuk menerjemahkan sesuatu, misalnya angka menjadi kata atau sebaliknya, menafsirkan sesuatu dengan cara menjelaskan atau membuat intisari, dan memperkirakan kecenderungan pada masa yang akan datang. Hasil belajar sub ranah ini meningkat satu tahap lebih tinggi dari pada sub ranah pengetahuan. Oleh sebab itu atlet dituntut memahami atau mengerti apa yang sudah diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Pemahaman merupakan suatu proses konstruktivitis sosial dalam memahami berbagai teks, tidak hanya semata-mata memahami

makna kata-kata dan kalimat dalam suatu teks saja, tetapi juga pemanfaatan pengetahuan pembaca yang berhubungan dengan teks yang dibacanya (Faisal, 2013).

Indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, menuliskan kembali, mengklasifikasikan, dan mengikhtisarkan (Rofei, 2013). Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut (Faisal, 2013).

Menurut Bloom (1979: 89) membedakan tiga jenis pemahaman yaitu:

- a. *Translation* (pengubahan) yaitu pengalihan dari bahasa konsep ke dalam bahasa sendiri atau pengalihan dari konsep abstrak ke suatu model atau simbol, misalnya mampu mengubah soal kata-kata ke dalam simbol atau sebaliknya.
- b. *Interpretation* (mengartikan) yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan bukan pokok, misalnya mampu mengartikan suatu kesamaan.

- c. *Ekstrapolation* (perkiraan) misalnya mampu memperkirakan sesuatu kecenderungan atau gambar. Ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

Pemahaman itu memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Menurut Benjamin Bloom yang dikutip oleh R. Ibrahim (2003: 72-74), klasifikasi tingkah laku meliputi:

- a. Pengetahuan
Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.
- b. Pemahaman (*Comprehensif*)
Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.
- c. Aplikasi (Penerapan)
Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.
- d. Analisis
Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami.
- e. Sintesis
Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.
- f. Evaluasi
Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menerima suatu teori atau konsep yang

dipelajari untuk kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapan dalam praktek.

3. Hakikat Pelatih

a. Pengertian Pelatih

Pelatih dalam olahraga prestasi mempunyai tugas untuk membantu atlet untuk mencapai prestasi maksimal. Pelatih diakui keberhasilannya dalam melatih bila atlet binaannya bisa meraih kemenangan dan mendapatkan prestasi tinggi. Keberhasilan dan kegagalan atlet dalam suatu pertandingan dipengaruhi program latihan dari pelatih. Pendapat yang lain dikemukakan oleh Pate, at. all, yang dialih bahasakan oleh Kasiyo Dwijowinoto (1993: 5), pelatih adalah seorang yang profesional yang tugasnya membantu olahragawan dan tim dalam memperbaiki penampilan olahraganya. Pelatih adalah suatu profesi, sehingga pelatih diharapkan dapat memberikan pelayanan sesuai standar atau ukuran profesional yang ada. Pelatih harus mengikuti perkembangan ilmu pelatihan yang ada untuk mengoptimalkan penampilan atlet.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelatih adalah orang yang mempunyai tugas membimbing anak latihnya dalam berolahraga, tentu saja yang dimaksud di sini adalah mematangkan atau membentuk anak latihnya hingga mempunyai prestasi yang maksimal dalam berolahraga, khususnya sepakbola.

b. Tugas dan Peran Pelatih

Dalam proses berlatih melatih, *coach* (pelatih) memiliki tugas dan peranan yang amat penting. Menurut Sukadiyanto (2005: 4), tugas seorang pelatih antara lain: (1) Merencanakan, menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi proses berlatih melatih, (2) Mencari dan memilih olahragawan yang berbakat, (3) Memimpin dalam pertandingan (perlombaan), (4) Mengorganisir dan mengelola proses latihan, (5) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Tugas pelatih yang utama adalah membimbing dan mengungkapkan potensi yang dimiliki olahragawan, sehingga olahragawan dapat mandiri sebagai peran utama yang mengaktualisasikan akumulasi hasil latihan ke dalam kancah pertandingan.

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 16), tugas seorang pelatih adalah membantu olahragawan untuk mencapai kesempurnaannya. Pelatih memiliki tugas yang cukup berat yakni menyempurnakan atlet sebagai makhluk multi dimensional yang meliputi jasmani, rohani, sosial, dan religi. Seorang atlet yang menjadi juara dalam berbagai even, namun perilaku sehari-hari tidak sesuai dengan norma agama dan norma kehidupan masyarakat yang berlaku, maka hal tersebut merupakan salah satu kegagalan pelatih dalam bertugas.

Pelatih juga mempunyai peran yang cukup berat dan sangat beragam, berbagai peran harus mampu dikerjakan dengan baik, seperti

dikemukakan oleh Thomson yang dikutip Djoko Pekik Irianto (2002: 17-18), pelatih harus mampu berperan sebagai:

- 1) Guru, menanamkan pengetahuan, *skill*, dan ide-ide.
- 2) Pelatih, meningkatkan kebugaran.
- 3) Instruktur, memimpin kegiatan dan latihan.
- 4) Motivator, memperlancar pendekatan yang positif.
- 5) Penegak disiplin, menentukan system hadiah dan hukuman.
- 6) Manager, mengatur dan membuat rencana.
- 7) Administrator, berkaitan dengan kegiatan tulis menulis.
- 8) Agen penerbit, bekerja dengan media masa.
- 9) Pekerja sosial, memberikan nasehat dan bimbingan.
- 10) Ahli sains, menganalisa, mengevaluasi dan memecahkan masalah.
- 11) Mahasiswa, mau mendengar, belajar, dan menggali ilmunya.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pelatih yang berkompeten harus mampu melaksanakan tugas yang diembannya dengan baik, seperti yang dikemukakan Thomson, pelatih harus mampu berperan sebagai; guru, pelatih, instruktur, motivator, penegak disiplin, manajer, administrator, agen penerbit, pekerja sosial, teman, ahli ilmu pengetahuan.

c. Gaya Kepemimpinan Pelatih

Gaya kepemimpinan pelatih satu dengan yang lain berbeda-beda. Setiap pelatih memiliki gaya kepemimpinan yang khas dan setiap gaya kepemimpinan seorang pelatih memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Menurut Pate, at. all, yang dialih bahasakan oleh Kasiyo Dwijowinoto (1993: 12-13), membagi gaya kepemimpinan pelatih menjadi kepemimpinan otoriter dan demokratis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Ciri-ciri kepemimpinan gaya otoriter:
 - a) Menggunakan kekuasaan untuk mengendalikan orang lain.
 - b) Memerintah yang lain dalam kelompok.

- c) Berusaha semua dikerjakan menurut keyakinannya.
 - d) Bersikap tidak mengorbankan orang.
 - e) Menghukum anggota yang mengabaikan atau menyimpang.
 - f) Memutuskan pembagian pekerjaan.
 - g) Memutuskan pekerjaan bagaimana dilakukan.
 - h) Memutuskan kebenaran ide.
- 2) Sebaliknya, pemimpin yang demokratis umumnya :
- a) Bersikap ramah dan bersahabat.
 - b) Memberikan kelompok sebagai keseluruhan membuat rencana.
 - c) Mengizinkan anggota-anggota kelompok untuk berinteraksi tanpa izin.
 - d) Menerima saran-saran.
 - e) Berbicara sedikit lebih banyak dari rata-rata anggota kelompok.

Gaya kepemimpinan pelatih menurut Djoko Pekik Irianto (2002:

20-21) dapat dilihat pada tabel di bawah ini;

Tabel 1. Gaya Kepemimpinan Pelatih

	Gaya Otoriter	Gaya Kooperatif	Gaya Sederhana
Falsafah	Memang sentris	Atlet sentris	Tanpa penekanan
Sasaran	Sasaran tegas	Sasaran tegas dan sosial	Tanpa sasaran
Keputusan	Semua keputusan dibuat pelatih	Keputusan dibuat bersama antara pelatih dan atlet	Keputusan oleh atlet
Gaya komunikasi	Memberitahu	Memberitahu, menanyakan, dan mendengar	Mendengar
Perkembangan komunikasi	Sedikit atau tidak ada	Tinggi	Tidak tinggi
Kemenangan	Ditentukan oleh pelatih	Ditentukan pelatih dan atlet	Tidak ditentukan
Kepercayaan kepada atlet	Sedikit atau tidak ada	Pelatih percaya kepada atlet	Kepercayaan tidak nampak
Motivasi	Kadang-kadang memotivasi	Memotivasi semua	Tidak ada motivasi
Struktur latihan	Kaku	Luwes	Tidak ada

(Sumber: Djoko Pekik Irianto, 2002: 20-21)

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 20-21), ada beberapa kelemahan dalam gaya kepemimpinan otoriter. Secara umum, diperlukan banyak kerja, tetapi kualitas lebih kecil jika dibandingkan kepemimpinan

demokratis. Atlet cenderung menunjukkan semangat berlatih dan bertanding yang kurang. Sedangkan gaya kepemimpinan demokratis juga memiliki kelemahan. Gaya kepemimpinan demokratis hanya cocok untuk persiapan sebuah tim yang memiliki waktu cukup lama tetapi kurang cocok jika pelatih harus mengambil keputusan yang mendadak dan harus diterima, jika dibandingkan dengan kepemimpinan otoriter, kepemimpinan demokratis bisa mengurangi agresifitas atlet dalam olahraga.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap gaya kepemimpinan pelatih, seperti gaya otoriter, gaya kooperatif, dan gaya sederhana mempunyai kelemahan dan kekurangan. Dalam melatih pelatih tidak diharuskan menganut salah satunya. Hal tersebut sesuai dengan kondisi langsung di lapangan mana yang paling cocok untuk diterapkan dalam melatih.

d. Komunikasi Pelatih

Dalam proses berlatih perlu adanya komunikasi yang baik antara pelatih dan atlet. Menurut Pate, at. all, yang dialih bahasakan oleh Kasiyo Dwijowinoto (1993: 18-19), menyatakan bahwa komunikasi merupakan dua arah, mencakup bicara dengan orang lain dan mendengarkan orang lain. Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 24-25) komunikasi hendaknya dilakukan:

- 1) Dua arah: Informasi hendaknya tidak hanya dari pelatih kepada atletnya saja, tetapi juga dari atlet kepada pelatih, sehingga jika ada informasi yang kurang jelas dapat segera terjawab.

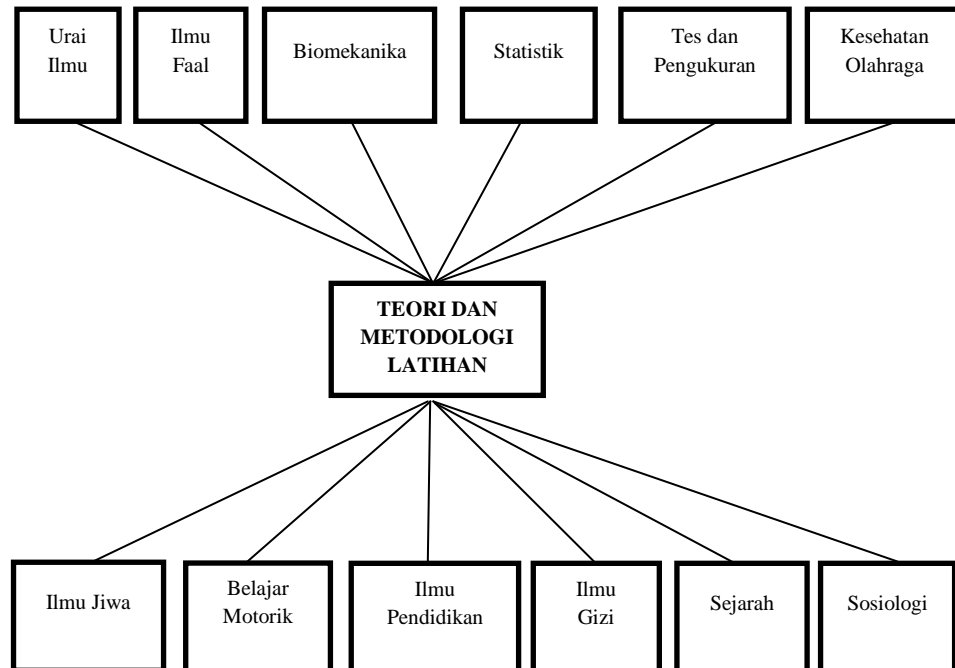
- 2) Sederhana: Agar mudah dipahami dan tidak salah menginterpretasikan bahan maupun cara berkomunikasi dibuat sederhana mungkin tanpa mengurangi pesan yang akan disampaikan, jika perlu cukup dengan bahasa syarat.
- 3) Jelas: Kejelasan isi maupun komunikasi sangat diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman.
- 4) Ada umpan balik: Umpan balik diperlukan untuk mengoptimalkan substansi yang dipesankan baik dari pelatih maupun atlet.
- 5) Kedua belah pihak saling optimis: Antara pelatih dan atletnya harus saling optimis dan yakin bahwa apa yang dikomunikasikan akan membawa hasil yang lebih baik dalam usaha mencapai prestasi.
- 6) Saling memberi semangat: Semangat perlu terus menerus muncul pada masing-masing pihak untuk pelatih maupun atlet saling memacunya.
- 7) Adanya empati: Kegagalan maupun keberhasilan merupakan usaha bersama untuk itu apa yang dialami dan dirasakan pelatih, demikian juga sebaliknya apa yang dirasakan pelatih dirasakan pula oleh atletnya.
- 8) Bersedia menerima kritik: Kritik merupakan salah satu perbaikan, masing-masing pihak harus membuka diri dan menerima kritik dan saran.

Selain adanya komunikasi antara pelatih dan atletnya, perlu adanya etika dalam proses berlatih dan melatih. Etika tersebut meliputi: (a) Menghargai bakat atlet. (b) Mengembangkan potensi yang dimiliki atlet, (c) Memahami atlet secara individu, (d) Mendalami olahraga untuk menyempurnakan atlet, (e) Jujur, (f) Terbuka, (g) Penuh perhatian, (h) Mampu menerapkan sistem kontrol.

Pelatih yang baik selalu belajar kapan dan bagaimana berbicara dengan atlet dan mendengarkan atletnya. Berkomunikasi dengan atlet harus dilakukan dengan teratur dan merupakan tanggung jawab pelatih. Berkomunikasi dengan atlet tidak hanya saat atlet mempunyai masalah saja, tetapi dilakukan setiap saat.

e. Pengetahuan Pelatih

Pelatih sepak bola yang profesional harus mengetahui ilmu-ilmu yang mendukung akan praktek kepelatihan. Menurut Bompa (1994: 2), menyatakan bahwa ilmu pendukung dalam metodologi latihan yang harus dikuasai pelatih seperti dalam gambar berikut ini:



Gambar 1.
Ilmu-Ilmu Penunjang yang Memperkaya Bidang Ilmu pada
Teori dan Metodologi Latihan
(Bompa, 1994: 2)

Pate, at. all, yang dialih bahasakan oleh Kasiyo Dwijowinoto (1993: 2-3), menyatakan ilmu-ilmu yang mendukung tersebut antara lain:

- 1) Psikologi olahraga, adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia. Psikologi olahraga merupakan sub disiplin yang sepenuhnya mempelajari fenomena psikologis olahragawan dan pelatih.
- 2) Biomekanika, biomekanika olahraga memberikan penjelasan mengenai pola-pola gerakan efisien dan efektif para olahragawan.

- 3) Fisiologi latihan, ilmu ini mempelajari tentang fungsi tubuh manusia selama latihan dan mengamati bagaimana perubahan tubuh yang disebabkan oleh latihan jangka panjang.

Seorang pelatih harus pandai memilih atau menciptakan metode latihan dan harus berusaha menciptakan lingkungan berlatih sebaik mungkin, sehingga memungkinkan atlet berlatih secara efektif dan efisien untuk mencapai sasaran latihan. Pelatih lulusan akademik kepelatihan olahraga mendapatkan mata kuliah yang berhubungan dengan motivasi, misalnya mata kuliah psikologi pendidikan, psikologi olahraga, psikologi kepelatihan. Pelatihan pelatih nasional mendapatkan materi yang berhubungan dengan motivasi, misalnya psikologi olahraga.

f. Kualitas Pelatih yang Baik

Pencapaian prestasi atlet yang dilatih dipengaruhi oleh kualitas seorang pelatih. Oleh karena itu, pelatih harus memenuhi kriteria sebagai pelatih yang baik. Adapun syarat-syarat pelatih yang baik menurut Suharno (1985: 6), pelatih yang baik memiliki kemampuan menguasai ilmu sesuai bidangnya secara teoritis dan praktis, memiliki *skill* yang baik sesuai dengan cabang olahraganya. Mengingat ilmu dan teknik selalu berkembang, maka pelatih perlu menambah atau mengembangkan ilmu dan *skill* sesuai kemajuan yang ada. Selain itu pelatih harus mempunyai kemampuan psikis yang baik dalam arti memiliki daya pikir, daya cipta, kreativitas dan imajinasi tinggi, perasaan yang stabil, motivasi yang besar, daya perhatian dan daya konsentrasi yang tinggi. Pelatih juga harus memiliki kepribadian yang baik sesuai norma hidup yang berlaku,

misalnya: memiliki rasa tanggung jawab yang besar, disiplin, dedikasi tinggi, demokratis, adil, keberanian, humor, susila dan sopan santun.

Menurut Sukadiyanto (2005: 4-5) syarat pelatih antara lain memiliki: (1) Kemampuan dan keterampilan cabang olahraga yang dibina, (2) Pengetahuan dan pengalaman di bidangnya, (3) Dedikasi dan komitmen melatih, (4) Memiliki moral dan sikap kepribadian yang baik.

Agar mampu melaksanakan tugas dan mengemban peranannya dengan baik, seorang pelatih perlu memiliki kewibawaan, sebab dengan kewibawaan akan memperlancar proses berlatih melatih. Dengan kewibawaan yang baik, seorang pelatih akan dapat bersikap baik dan lebih disegani oleh siswa. Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 17-18), untuk memperoleh kewibawaan tersebut seorang pelatih perlu memiliki ciri-ciri sebagai pelatih yang disegani meliputi:

- 1) Interlegensi, muncul ide-ide untuk membuat variasi latihan.
- 2) Giat atau rajin, konsisten dalam bertugas.
- 3) Tekun, tidak mudah putus asa.
- 4) Sabar, tabah menghadapi heterogenitas atlet dengan berbagai macam permasalahan.
- 5) Semangat, mendorong atlet agar secara pribadi mampu mencapai sasaran latihan.
- 6) Berpengetahuan, mengembangkan metode dan pendekatan dalam proses berlatih melatih.
- 7) Percaya diri, memiliki keyakinan secara proporsional terhadap apa yang dimiliki.
- 8) Emosi stabil, emosi terkendali walau memnghadapi berbagai masalah.
- 9) Berani mengambil keputusan, cepat mengambil keputusan dengan resiko minimal berdasarkan kepentingan atlet dan tim secara keseluruhan.
- 10) Rasa humor, ada variasi dalam penyajian materi, disertai humor-humor segar sehingga tidak menimbulkan ketegangan dalam proses berlatih melatih.

- 11) Sebagai model, pelatih menjadi idola yang dicontoh baik oleh atletnya maupun masyarakat secara umum.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa syarat pelatih yang baik, yaitu:

- a) Mempunyai kondisi fisik dan ketrampilan cabang olahraga yang baik, meliputi: kesehatan dan penguasaan *skill* yang baik sesuai cabang olahraga yang dibina.
- b) Mempunyai pengetahuan yang baik, meliputi: pengalaman dan penguasaan ilmu secara teoritis dan praktis.
- c) Mempunyai kepribadian yang baik, meliputi: tanggung jawab, kedisiplinan, dedikasi, keberanian, sikap kepemimpinan, humor, kerjasama, dan penampilan.
- d) Kemampuan psikis, meliputi: kreatifitas, daya perhatian dan konsentrasi, dan motivasi.

4. Hakikat Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau pengantar’. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2004: 3). Secara luas Djamarah dan Aswan (Toto, 2003: 11) mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna

mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun dengan peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Heinich, dkk. Dalam Arsyad, (2004: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu siswa supaya terjadi proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2004: 7), media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik. Proses belajar mengajar sering ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Metode dan media

merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran yang lain.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Sari (2008: 12), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antar lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang mendukung materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Agus S. Suryobroto (2001: 17), media memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
- 2) Membawa objek yang berbahaya menjadi tidak berbahaya
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil
- 4) Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
- 5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- 6) Membangkitkan motivasi
- 7) Mengatasi ruang dan waktu
- 8) Mengatasi jarak yang jauh
- 9) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi

Jenis-jenis media menurut Bretz (Toto, 2003: 14) mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang ditangkap dengan indera penglihat. Di samping itu, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu: (1) media audio visual gerak,

(2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio dan (8) media cetak. Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah semua alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa baik diluar maupun didalam ruangan.

c. Fungsi dan Manfaat Media

Dalam proses pembelajaran media berguna sebagai penyaji stimulus (informasi, sikap dan lain-lain), meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berguna untuk mengatur langkah-langkah kemajuan, serta memberikan umpan balik.

Oemar Hamalik (1982: 30) mengungkapkan bahwa:

“pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Secara umum dijelaskan Arif S. Sadiman, dkk., (2003: 16-17), media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.

- b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan mode, diagram dan lain-lain, dan
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minat
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini

akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan kemampuan media dalam:

- (a) Memberikan perangsang yang sama, (b) Mempersama pengalaman, (c) Menimbulkan persepsi yang sama

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2004: 21-23) manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau menyajikan melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sehingga landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa selalu terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Dari berbagai manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh beberapa ahli, media pembelajaran berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

5. Pemanfaatan Media

Menurut Poerwodarminto (2011: 873), manfaat adalah guna, faedah. Sedangkan pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan media pelatihan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan media dalam proses berlatih melatih. Agar lebih optimal pemanfaatan harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik atlet. Menurut Agus S. Suryobroto (2003: 9), pemanfaatan media adalah penggunaan sumber-sumber belajar secara sistematis. Keputusan untuk mencoba atau menggunakan sumber-sumber belajar harus memperhatikan karakteristik siswa dan tujuan belajar. pemanfaatan ini membidangi tentang bagaimana secara teori dan praktek suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Kawasan pemanfaatan ini terdiri dari pemakaian media, penyebaran media, implementasi dan pelembagaan serta kebijaksanaan dan peraturan.

Proses penyebaran media mencakup kesadaran akan pentingnya sumber belajar, kemudian akan berminat untuk menggunakan dan selanjutnya mencoba untuk menggunakan dan pada akhirnya mengadopsi sumber belajar tersebut. Dalam pemanfaatannya suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga dapat membantu kegiatan belajar dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas suatu materi pembelajaran sehingga menjadi konkrit dan mudah dipahami siswa. Maka media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik media yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

6. Jenis dan Karakteristik Media

Seiring perkembangan jaman dan semakin majunya teknologi maka media juga semakin berkembang, sekarang ini makin banyak muncul dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari banyaknya pendapat dari para ahli, belum ada suatu kesepakatan dalam penggolongan atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspek.

Berikut merupakan beberapa contoh taksonomi yang dapat disimpulkan oleh Arif S. Sadiman, dkk., (2003: 20-23) yaitu:

- a. Taksonomi menurut Rudy Bretz
Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak.
- b. Hirarki media menurut Duncan
Duncan ingin menjajarkan biaya inventasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan

pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dengan satu hirarki.

c. Taksonomi menurut Briggs

Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses mengajar, objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.

d. Taksonomi menurut Gagne

Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar.

e. Taksonomi menurut Edling

Menurut Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio, dua pengalaman visual dan dua pengalaman belajar tiga dimensi.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Menurut Sukiman (2012: 85-225), karakteristik media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan media pembelajaran berbasis komputer.

a. Media pembelajaran berbasis visual

Menurut Sukiman (2012: 85), media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak.

Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi *Overhead transparency* (OHT) dan modul.

1) Media Grafis

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2003: 28), media grafis termasuk media visual, sebagaimana mestinya media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Banyak jenis media grafis, antara lain sebagai berikut:

a) Gambar/foto

Di antara sekian banyak media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Selain praktis, gambar juga dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

1) Kelebihan media gambar/foto:

- a) Bersifat lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal saja.

- b) Mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c) Mengatasi keterbatasan pengamatan
- d) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan tingkat usia berapa saja sehingga tidak timbul kesalahpahaman.
- e) Murah, mudah didapat dan dimanfaatkan tanpa menggunakan peralatan khusus.

2) Kelemahan gambar/foto:

- a) Hanya menekankan persepsi indera mata
- b) Gambar/foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

b) Sketsa

Menurut Arif S. Sadiman, dkk., (2003: 33), sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Seorang guru yang baik hendaknya bisa menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa, karena selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harga tidak menjadi masalah karena media dibuat sendiri oleh guru.

c) Media Bagan/*Chart*

Bagan atau *Chart* adalah media visual yang berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga

mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari sebuah presentasi.

d) Grafik

Menurut Arif S. Sadiman, dkk. (2003: 41), sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ.

e) Media papan tulis

Papan tulis adalah papan dari kayu dengan permukaan yang bisa ditulis ulang dengan menggunakan kapur tulis. Secara umum papan tulis digunakan antara lain untuk: (1) menuliskan pokok-pokok keterangan guru dalam mengajar secara klasikal, (2) menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan atau gambar sederhana, (3) untuk memotivasi siswa dengan jalan memberi kesempatan pada siswa untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan papan tulis.

f) Papan panel

Papan panel adalah papan berlapis kain flanel yang dapat dilipat, gambar yang disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah.

g) Papan buletin

Papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian-kejadian tertentu, papan bisa langsung ditemplei gambat atau tulisan.

2) Media OHT/OHP

Menurut Sukiman (2012: 123) media transparansi atau *Overhead transparency* (OHT) seringkali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8 ½ x 11 inc, yang digunakan guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka *outline*, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.

Kelebihan serta kelemahan menggunakan OHP dan transparenensi menurut Arief S. Sadiman (2003: 63) antara lain:

a) Kelebihannya antara lain:

- 1) Gambar yang diproyeksikan lebih jelas jika dibandingkan dengan kalau gambar di papan. Ruangan tak perlu digelapkan, sehingga siswa dapat melihatnya sambil mencatat.
- 2) Guru sambil mengajar dapat berhadapan dengan siswa.
- 3) Benda-benda kecil dapat diproyeksikan hanya dengan meletakkannya di atas OHP, walaupun hasilnya berupa bayang-bayang.
- 4) Memungkinkan penyajian diskriminasi warna dan menarik minat-minta siswa.
- 5) Tak memerlukan tenaga bantuan operator dalam menggunakan OHP karena mudah dioperasikan.

- 6) Lebih sehat dari papan tulis
 - 7) Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas ruangan.
 - 8) Mempunyai variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, terutama untuk proses yang kompleks dan bertahap.
 - 9) Menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang
 - 10) Sepenuhnya dibawah kontrol guru
 - 11) Dapat dipakai sebagai petunjuk sistematika penyajian guru, dan apabila menggunakan bingkai, catatan-catatan tambahan untuk mengingatkan si guru dapat dibuat di atasnya
 - 12) Dapat menstimulasi efek gerak yang sederhana dan warna pada proyeksinya dengan menambahkan alat penyajian tertentu.
- b) Kelemahan menggunakan OHP dan transparensi:
- 1) Tansparansi meemerlukan peralatan khusus untuk memproyeksikan (OHP) sedangkan OHP itu sendiri kadang-kadang sulit dicari suku cadangnya ditempat-tempat tertentu.
 - 2) Memerlukan waktu usaha dan persiapan yang baik, lebih-lebih kalau menggunakan teknik penyajian yang kompleks
 - 3) Oleh karena transparansi-transparansi itu lepas maka menuntut cara kerja yang sistematis dalam penyajiannya. Bila tidak penyajiannya bisa kacau.

- 4) Kalau kurang disukai teknik pemanfaatan serta potensinya ada kecenderungan OHP dipakai sebagai pengganti papan tulis dan siswa cenderung bersikap pasif.

3) Media Modul

Modul merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para peserta didik secara individu dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar.

Menurut Sukiman (2012: 133), melalui sistem pengajaran modul sangat dimungkinkan: (1) adanya peningkatan motivasi belajar secara maksimal; (2) adanya peningkatan kreativitas guru dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pelayanan individu yang mantap; (3) dapat mewujudkan prinsip maju berkelanjutan secara tidak terbatas; dan (4) dapat mewujudkan belajar yang berkonsentrasi.

b. Media pembelajaran berbasis audio

Media pembelajaran berbasis audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan lewat indera pendengaran. Ada beberapa jenis media berbasis audio, antara lain media perekam audio dan media radio.

1) Media Rekaman

Media rekaman merupakan sesuatu yang direkam baik itu berupa suara musik, suara manusia, suara binatang atau yang lainnya yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik atau media digital sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat yang diinginkan.

Sebagaimana media pembelajaran lainnya, media rekaman juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Arief S. Sadiman dkk., (2003: 53-54) kelebihan media rekaman antara lain:

- a) Harga yang cenderung terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, ketersediaannya dapat diandalkan.
- b) Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perseorangan, sehingga pesan dan isi pelajaran dapat berada di beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
- c) Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian.
- d) Rekaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnose guna membantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, mengaji atau berpidato.

Peralatan media rekaman telah mengalami perkembangan sedemikian rupa dari waktu ke waktu. Media rekaman yang biasa digunakan adalah Alat perekam pita *magnetic* dan perekam digital.

a) Alat perekam pita *magnetic*

Alat perekam pita *magnetic* atau yang lebih dikenal dengan *tape recorder* adalah salah satu media pendidikan yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Alat perekam pita *magnetic* sangat bermanfaat

untuk menunjang kelancaran proses pendidikan jasmani, misalnya; senam irama, senam kesegaran jasmani atau untuk tes kebugaran. Selain sudah dikenal masyarakat, pengoperasian *tape recorder* cukup mudah. Rekaman pada kaset dapat diputar kembali berulang-ulang sehingga proses pembelajaran lebih mudah.

b) Digital *Recording*

Kelebihan digital *recording* adalah kualitas audio yang dihasilkan lebih baik dan jelas, disamping itu lebih praktis dalam penyimpanan. Digital recording dari tahun ke tahun banyak mengalami perkembangan, dimulai dari *Compact Disk* (CD) sampai dalam bentuk iPOD yang merupakan pemutar MP3 *portable*.

2) Media Radio

Siaran radio mengembangkan daya imajinasi anak, selain itu juga sebagai sumber informasi yang tidak dapat diperoleh siswa di dalam kelas. Tentunya hal ini juga harus didukung peran serta guru belajar menggunakan hal-hal baru yang baru diketahuinya. Walaupun selama ini mereka mengenal radio tetapi mereka kadang masih berfikir radio sebagai media hiburan semata.

c. Media pembelajaran berbasis audio visual

Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan sekaligus

pendengaran. Jenis media ini meliputi media televisi dan media film/video.

1) Media Film dan Video

Film adalah gambar hidup, juga sering disebut *movie*. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses, belajar mengajar. Sedangkan video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Pada dasarnya hakikat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekaman dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu.

Media video dan film ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya antara lain keduanya termasuk kelompok media pandang dengan audio visual, karena memiliki unsur yang dapat dilihat sekaligus didengar. Sedangkan perbedaannya adalah media film memiliki alur cerita baik bersifat non fiksi atau fiksi, dan media video tidak memiliki alur cerita.

2) Televisi

Televisi menurut Arsyad (2004: 51) adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Televisi selain menghibur juga mendidik, tentu acara juga harus disesuaikan dengan pendidikan yang akan diajarkan, dalam hal ini guru mempunyai peran penting dalam

pemilihan acara televisi. Selain lebih menarik televisi juga menyajikan program atau berita-berita terbaru sehingga bisa menambah wawasan siswa.

d. Media pembelajaran berbasis komputer

Komputer adalah salah satu alat produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional, dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatas oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri.

Menurut Sukiman (2012: 212-213), kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran
- 2) Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan
- 3) Kendali berada ditangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- 4) Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau.

- 5) Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain seperti *compact disc*, *video tape* dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Kelemahan komputer antara lain:

- 1) Perangkat lunaknya relatif masih mahal.
- 2) Dalam menggunakan komputer dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus.
- 3) Keanekaragaman komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) tidak cocok antara satu dengan yang lain
- 4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik.
- 5) Komputer hanya bisa digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Dalam media berbasis komputer yang biasa digunakan adalah media presentasi *Power Point* dan media berbasis internet.

1) Media presentasi *Power Point*

Menurut Sukiman (2012: 213), pemanfaatan media presentasi dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran atau tugas-tugas yang diberikan. *Power Point* dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadinya sebagai media komunikasi yang menarik.

Beberapa kelebihan dari media presentasi *Power Point* antara lain:

- a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b) Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji
- c) Pesan informasi serta visual mudah dipahami peserta didik
- d) Tenaga pendidik tidak terlalu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan.
- e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- f) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD, disket, flashdisk) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

2) Media berbasis internet

Media pembelajaran berbasis internet merupakan imbas dari perkembangan teknologi saat ini. Semua hal yang berhubungan dengan bahan pelajaran dan sumber pelajaran dapat diakses melalui internet. Guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Di samping itu penggunaan internet akan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Penggunaan internet sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan

tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi siswa memperoleh pengetahuan dengan media internet.

Dari uraian tentang media di atas, dapat diketahui bahwa pengelompokan media sangat bervariasi menurut pengelompokan tertentu. Jadi sampai saat ini belum ada kesepakatan dari para ahli untuk mengelompokkan jenis-jenis media. Dalam penelitian ini menggunakan pengelompokan jenis media menurut Sukiman (2012: 85-225), jenis-jenis media tersebut antara lain media berbasis visual, media berbasis audio, media audio visual, dan media berbasis komputer.

7. Karakteristik Anak

Dalam situs <http://www.docstoc.com> dijelaskan bahwa ada beberapa karakteristik sikap maupun sifat seseorang pada tingkatan umur atau usia dalam pembagian kurikulum sekolah sepak bola, di antaranya sebagai berikut:

a. Usia 6-10 Tahun

Pemain di kelompok ini termasuk usia bermain, siswa pertama kali mengenal sepak bola secara formal. Untuk itu, tujuan program di usia ini difokuskan pada: (1) menanamkan kecintaan pada sepak bola, (2) menanamkan kemampuan gerak dasar atletik melalui latihan koordinasi intensif, dan (3) mengenalkan aturan dasar permainan sepak bola.

Tahap ini umumnya ada pada anak-anak sekolah dasar (Ruseffendi, 2006). Operasi konkrit adalah dimana anak dapat memahami operasi (logis) dengan bantuan benda-benda konkrit. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan untuk mempertahankan konservasi, kemampuan mengelompokkan secara memadai, melakukan pengurutan, dan menangani konsep angka. Selama tahap ini, proses pemikiran anak mengarah pada kejadian nyata yang dapat diamati, anak belum mampu melakukan problem yang bersifat abstrak.

b. Usia 11-12 Tahun

Disebut sebagai kelompok usia belajar. Di masa ini pemain paling mudah menyerap teknik-teknik sepakbola. Untuk itu, tujuan program di usia ini difokuskan pada: (1) menanamkan semua kemampuan teknik sepak bola dan kemahiran untuk menggunakannya pada situasi dan waktu yang tepat, (2) membesut kemampuan pemain dalam situasi 1 vs 1, baik bertahan maupun menyerang, dan (3) memberikan wawasan taktik kombinasi 1-2 pemain, (4) mengasah kemampuan koordinasi dan kecepatan.

Anak dapat menangani situasi hipotesis, dan proses berpikir mereka semakin logis dan tidak lagi tergantung pada hal-hal yang langsung dan nyata. Kemajuan pada tahap ini adalah anak tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda atau kejadian konkret karena pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak.

c. Usia 13-14 Tahun

Disebut sebagai kelompok usia kritis. Di masa ini pemain sulit belajar teknik sepakbola baru. Proses pubertas yang dialami di usia ini difokuskan pada: (1) memelihara kemampuan koordinasi, kecepatan, dan mengasah kemampuan daya tahan, dan kekuatan, (2) memberikan wawasan taktik unit sepak bola, baik dalam bertahan maupun menyerang, dan (3) mulai mengenalkan posisi spesifikasi untuk tiap pemain.

B. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Toto Isharyanto (2003) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Bertaraf Internasional (SBI) se-DIY. Responden dalam penelitian berjumlah empat guru pendidikan jasmani yang mewakili dari SMAN SBI empat kabupaten yaitu Kota Yogyakarta, Bantul, Sleman dan Gunungkidul. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan 3 teknik yaitu wawancara terstruktur, observasi dan dokumentasi. Kesimpulan dalam penelitian adalah pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani di SMA bertaraf Internasional se-DIY belum berjalan baik dan penggunaanya belum optimal. Hal ini disebabkan oleh tidak dimanfaatkannya media pembelajaran yang sudah ada, kurangnya

pemahaman guru tentang media pembelajaran dan kreativitas guru yang tidak dimunculkan dengan sarana dan prasarana yang memadai.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sari Made D. (2008) yang berjudul, “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pengembangan Media Pembelajaran di SMP 2 Wonosari”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui pengembangan media pembelajaran di SMP 2 Wonosari. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran jasmani secara progresif melalui 3 ranah, yaitu; ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik SMP 2 Wonosari setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Jasmani dibandingkan sebelum menggunakan pengembangan media pembelajaran tersebut.

C. Kerangka Berpikir

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari pelatih kepada anak latihnya, yang dapat merangsang minat berlatih. Dalam pelaksanaan latihan sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses latihan. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan media belum optimal dilakukan.

Upaya pelatih dengan memanfaatkan media dalam proses melatih akan sangat membantu kelancaran saat melatih dan dapat meningkatkan kualitas latihan itu sendiri. Kemampuan daya serap atlet yang berbeda-beda

mengharuskan pelatih untuk memilih pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh atlet.

Penelitian ini, peneliti menitik beratkan pada pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman terhadap pemanfaatan media dalam proses latihan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada semua pelatih yang melaksanakan proses latihan untuk memanfaatkan media agar materi latihan yang disampaikan pelatih dapat diterima dengan baik oleh anak didiknya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 139), penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 312), metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 151) kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan. Pemahaman adalah suatu proses, cara memahami cara mempelajari baik-baik supaya paham dan pengetahuan banyak. Secara operasional pemanfaatan media dalam proses berlatih melatih sepak bola di Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilakukan pelatih sepak bola dalam memberikan materi latihan dengan memanfaatkan media agar materi tersebut dapat diterima dengan baik oleh anak latih. Pemanfaatan media dalam proses berlatih melatih sepak bola di Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman

mencakup 4 faktor, yaitu: (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis komputer, yang diukur menggunakan angket.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar (2006: 181), “Populasi ialah semua nilai baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif, daripada karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas”. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 108), “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian“. Populasi dalam penelitian ini adalah pelatih sekolah sepak bola yang ada di bawah naungan IKA SSB Sleman yang berjumlah 21 pelatih SSB.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2007: 85) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kriteria dalam penentuan sampel ini meliputi: (1) Sekolah Sepak Bola yang berada di bawah naungan IKA Sleman, (2) klub masih aktif melakukan proses berlatih melatih, (3) setiap SSB diambil satu pelatih. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi berjumlah 17 pelatih dari 21 pelatih SSB.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 121), Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 101), “Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang

dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.” Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 128) menyatakan, “Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.”

Menurut Sugiyono (2007: 142), “Koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 129), keuntungan dan kelebihan menggunakan angket adalah:

a. Keuntungan

- 1) Tidak memerlukan kehadiran peneliti.
- 2) Dapat dibagi secara serentak kepada banyak responden.
- 3) Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing, dan menurut waktu senggang responden.
- 4) Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas jujur dan tidak malu untuk menjawab.
- 5) Pertanyaan dibuat sama untuk masing-masing responden.

b. Kelemahan:

- 1) Responden dalam menjawab sering tidak teliti sehingga ada yang terlewatkan.
- 2) Seringkali sukar dicari validitasnya.
- 3) Walaupun anonim kadang responden sengaja memberikan jawaban yang tidak jujur.
- 4) Sering tidak kembali jika dikirim lewat pos.
- 5) Waktu pengembaliannya tidak bersamaan.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah variabel yang diukur. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media dalam proses berlatih melatih. Pemahaman yang dimaksud adalah seberapa banyak pelatih mengerti tentang penggunaan serta manfaat media untuk mendukung proses berlatih sepak bola.

b. Menyidik Faktor

Langkah ini bertujuan untuk menandai faktor atau variabel yang dikemukakan dalam konstrak yang diteliti, yang penting untuk dilakukan adalah semacam pemeriksaan mikroskopik terhadap konstrak dan menemukan unsur-unsurnya. Adapun faktor-faktor dalam penelitian ini adalah (1). Media berbasis visual, (2). Media berbasis audio, (3). Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis komputer.

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Adalah langkah ketiga dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti yang kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan. Dalam angket

penelitian tersebut disajikan dengan empat alternatif jawaban, yaitu “sangat setuju”, “setuju”, “tidak setuju” dan “sangat tidak setuju”.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket/kuisioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan di atas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes	
			+	-
Pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan	Media berbasis visual	Media gambar	1,2,4,5,6,7,9,10	3,8
	Media berbasis audio	Media Rekaman	11,12,14,15,16,17,19,20	13,18,21
	Media berbasis audio visual	Media Video	22,23,26,27,28,29,30	24,25,31
	Media berbasis komputer	Media <i>Power Point</i>	32,33,34,36,37,38,39	35
		Media Berbasis Internet	40,41,42,44,45,46,47,48,49,50,52	43,51

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada pelatih yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data pelatih sekolah sepak bola yang ada di bawah naungan IKA SSB Sleman.

- b. Peneliti menentukan jumlah pelatih yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Setelah proses pengkodean peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan *software* program *Microsoft Excell 2007* dan *SPSS 16 for Windows*.
- f. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

E. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan sebagai alat ukur pengumpulan data, maka diperlukan uji instrumen untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan. Uji validitas dan reliabilitas hasil ujicoba data diolah menggunakan bantuan komputer yaitu *SPSS 18 for windows*. Uji coba dilakukan pada tiga Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Bantul yang berjumlah 10 pelatih dan dilaksanakan pada tanggal 7-8 November 2015. Langkah-langkah uji coba sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid adalah yang memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Suharsimi Arikunto, 2006: 168). Uji validitas yang digunakan dalam instrumen ini adalah validitas

internal berupa validitas butir soal. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan sah atau valid. Analisis butir soal dalam angket ini menggunakan rumus *Pearson Product moment*.

Harga koefisien korelasi yang diperoleh (r_{xy} atau r hitung) dibandingkan dengan nilai r tabel. Apabila harga r hitung yang diperoleh lebih tinggi dari r tabel pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka butir soal dinyatakan tidak valid/gugur.

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa terdapat lima butir gugur, yaitu butir no 4, 19, 29, 34, 37, sehingga terdapat 47 butir valid dan digunakan untuk penelitian. Kisi-kisi angket penelitian disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes	
Pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan	Media berbasis visual	Media gambar	+	-
			1,2,4,5,6,8,9	3,7
	Media berbasis audio	Media Rekaman	10,11,13,14,15,16,18	12,17,19
	Media berbasis audio visual	Media Video	20,21,24,25,26,27	22,23,28
	Media berbasis komputer	Media <i>Power Point</i>	29,30,32,33,34	31
		Media Berbasis Internet	35,36,37,39,40,41,42,43,44,45,47	38,46

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2006: 178). Dalam uji reliabilitas ini butir soal yang diujikan hanyalah butir soal yang valid saja, bukan semua butir soal yang diuji cobakan. Apabila diperoleh angka negatif, maka diperoleh korelasi yang negatif. Ini menunjukkan adanya kebalikan urutan. Indeks korelasi tidak pernah lebih dari 1,00 (Suharsimi Arikunto, 2006: 276).

Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang bukan 1 dan 0. Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen reliabel dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,993. (Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran).

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Anas Sudijono, 2009: 40):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*.

Menurut Saifuddin Azwar, (2010: 186) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$X > M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	Baik
3	$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	Cukup
4	$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Kurang

Keterangan:

M : Nilai rata-rata (Mean)

X : Skor

S : Standar Deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11-22 November 2015 yang bertempat di Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman di bawah naungan IKA Sleman. Subjek merupakan semua pelatih sekolah sepak bola yang ada di bawah naungan IKA SSB Sleman yang berjumlah 17 pelatih dari 21 pelatih SSB.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan. Pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan diungkapkan dengan 47 pernyataan dan terdapat empat faktor, yaitu faktor media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual, media berbasis komputer.

Hasil analisis data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan diperoleh skor terendah (*minimum*) 134,0, skor tertinggi (*maksimum*) 181,0, rerata (*mean*) 158,35, *standar deviasi* (SD) 14,05. Hasil selengkapnya disajikan pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Deskripsi Statistik Pemanfaatan Media Pelatihan

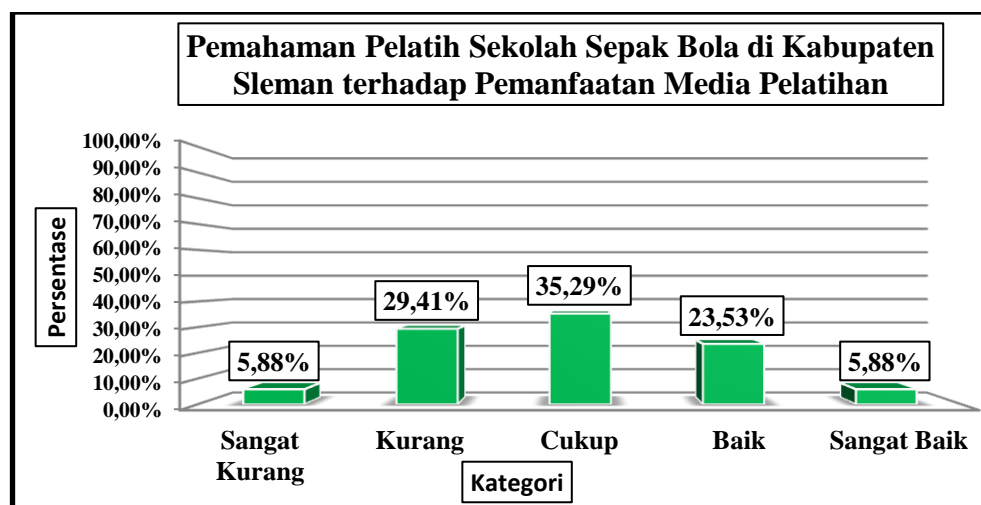
Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	158.3529
<i>Std. Deviation</i>	14.05321
<i>Minimum</i>	134.00
<i>Maximum</i>	181.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan

No	Interval	Kategori	F	%
1	$179,43 < X$	Sangat Baik	1	5,88%
2	$165,38 < X \leq 179,43$	Baik	4	23,53%
3	$151,33 < X \leq 165,38$	Cukup	6	35,29%
4	$137,27 < X \leq 151,33$	Kurang	5	29,41%
5	$X \leq 137,27$	Sangat Kurang	1	5,88%
Jumlah			17	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan tampak pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan

Berdasarkan tabel 6 dan grafik 2 di atas menunjukkan bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,88% (1 pelatih), kategori “kurang” sebesar 29,41% (5 pelatih), kategori “cukup” sebesar 35,29% (6 pelatih), kategori “baik” sebesar 23,53% (4 pelatih), “sangat baik” sebesar 5,88% (1 pelatih). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 158,35, pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan masuk dalam kategori “cukup”.

Secara rinci, pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual, media berbasis komputer dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Media Berbasis Visual

Hasil analisis data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis visual diperoleh skor terendah (*minimum*) 25,0, skor tertinggi (*maksimum*) 36,0, rerata (*mean*) 31,94, *standar deviasi* (SD) 3,07. Hasil selengkapnya disajikan pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Visual

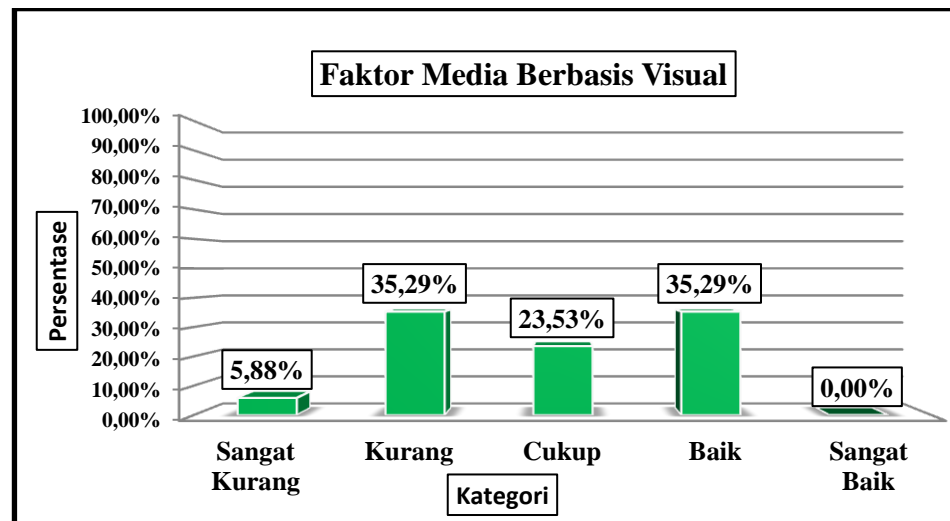
Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	31.9412
<i>Std. Deviation</i>	3.07145
<i>Minimum</i>	25.00
<i>Maximum</i>	36.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis visual disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual

No	Interval	Kategori	F	%
1	$36,55 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$33,48 < X \leq 36,55$	Baik	6	35,29%
3	$30,41 < X \leq 33,48$	Cukup	4	23,53%
4	$27,33 < X \leq 30,41$	Kurang	6	35,29%
5	$X \leq 27,33$	Sangat Kurang	1	5,88%
Jumlah			17	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis visual tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual

Berdasarkan tabel 8 dan grafik 3 di atas menunjukkan bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis visual berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,88% (1 pelatih), kategori “kurang” sebesar 35,29% (6 pelatih), kategori “cukup” sebesar 23,53% (4 pelatih), kategori “baik” sebesar 35,29% (6 pelatih), “sangat baik” sebesar 0% (0 pelatih). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 31,94, pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis visual masuk dalam kategori “cukup”.

b. Faktor Media Berbasis Audio

Hasil analisis data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio diperoleh skor terendah (*minimum*) 28,0, skor tertinggi (*maksimum*) 38,0, rerata (*mean*) 34,47, *standar deviasi* (SD) 2,83. Hasil selengkapnya disajikan pada tabel 9 di bawah ini:

Tabel 9. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Audio

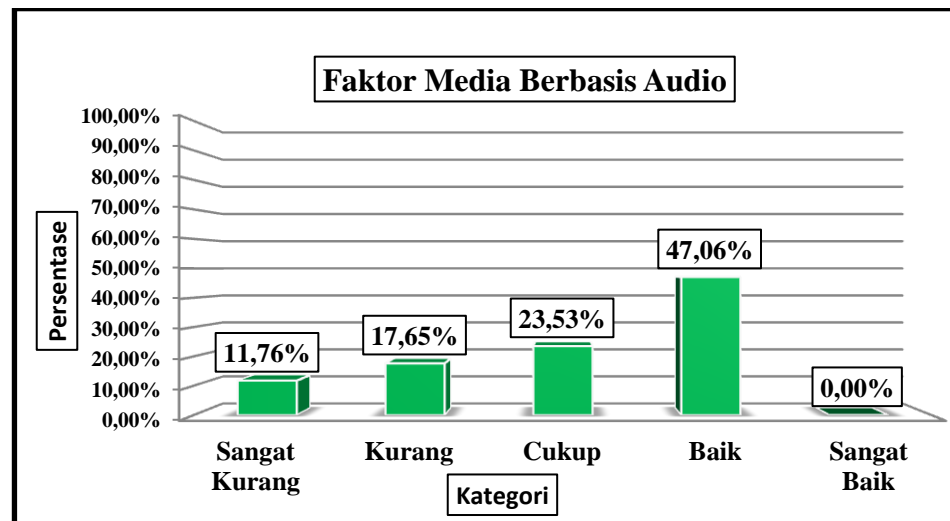
Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	34.4706
<i>Std. Deviation</i>	2.83103
<i>Minimum</i>	28.00
<i>Maximum</i>	38.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio

No	Interval	Kategori	F	%
1	$38,72 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$35,89 < X \leq 38,72$	Baik	8	47,06%
3	$33,06 < X \leq 35,89$	Cukup	4	23,53%
4	$30,22 < X \leq 33,06$	Kurang	3	17,65%
5	$X \leq 30,22$	Sangat Kurang	2	11,76%
Jumlah			17	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio tampak pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio

Berdasarkan tabel 10 dan grafik 4 di atas menunjukkan bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 11,76% (2 pelatih), kategori “kurang” sebesar 17,65% (3 pelatih), kategori “cukup” sebesar 23,53% (4 pelatih), kategori “baik” sebesar 47,06% (8 pelatih), “sangat baik” sebesar 0% (0 pelatih). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 34,47, pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio masuk dalam kategori “cukup”.

c. Faktor Media Berbasis Audio Visual

Hasil analisis data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio visual diperoleh skor terendah (*minimum*) 20,0, skor tertinggi (*maksimum*) 36,0, rerata (*mean*) 29,94, *standar deviasi* (SD) 4,37. Hasil selengkapnya disajikan pada tabel 11 di bawah ini:

Tabel 11. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Audio Visual

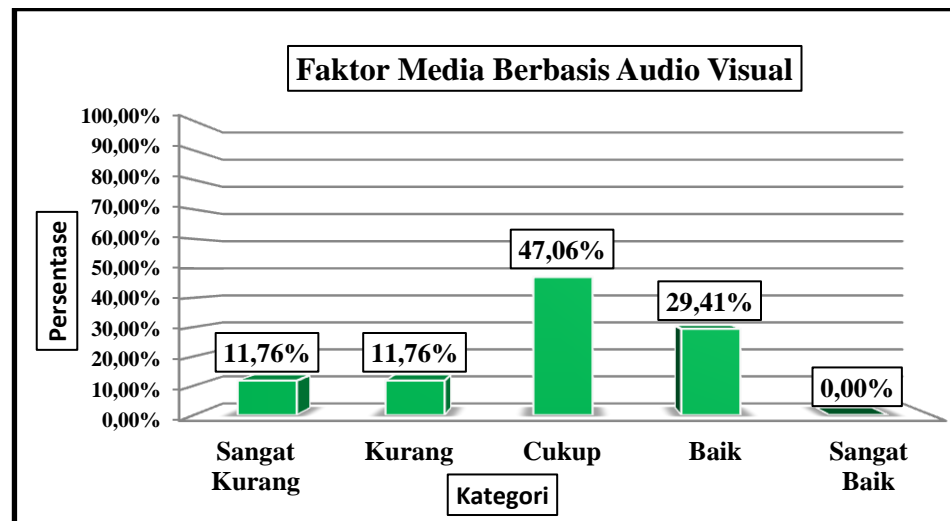
Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	29.9412
<i>Std, Deviation</i>	4.36564
<i>Minimum</i>	20.00
<i>Maximum</i>	36.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio visual disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual

No	Interval	Kategori	F	%
1	$36,49 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$32,12 < X \leq 36,49$	Baik	5	29,41%
3	$27,76 < X \leq 32,12$	Cukup	8	47,06%
4	$23,39 < X \leq 27,76$	Kurang	2	11,76%
5	$X \leq 23,39$	Sangat Kurang	2	11,76%
Jumlah			17	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio visual tampak pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual

Berdasarkan tabel 12 dan grafik 5 di atas menunjukkan bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio visual berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 11,76% (2 pelatih), kategori “kurang” sebesar 11,76% (2 pelatih), kategori “cukup” sebesar 47,06% (8 pelatih), kategori “baik” sebesar 29,41% (5 pelatih), “sangat baik” sebesar 0% (0 pelatih). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 29,94, pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio visual masuk dalam kategori “cukup”.

d. Faktor Media Berbasis Komputer

Hasil analisis data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis komputer diperoleh skor terendah (*minimum*) 46,0, skor tertinggi (*maksimum*) 74,0, rerata (*mean*) 62,0, *standar deviasi* (SD) 7,11. Hasil selengkapnya disajikan pada tabel 13 di bawah ini:

Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Komputer

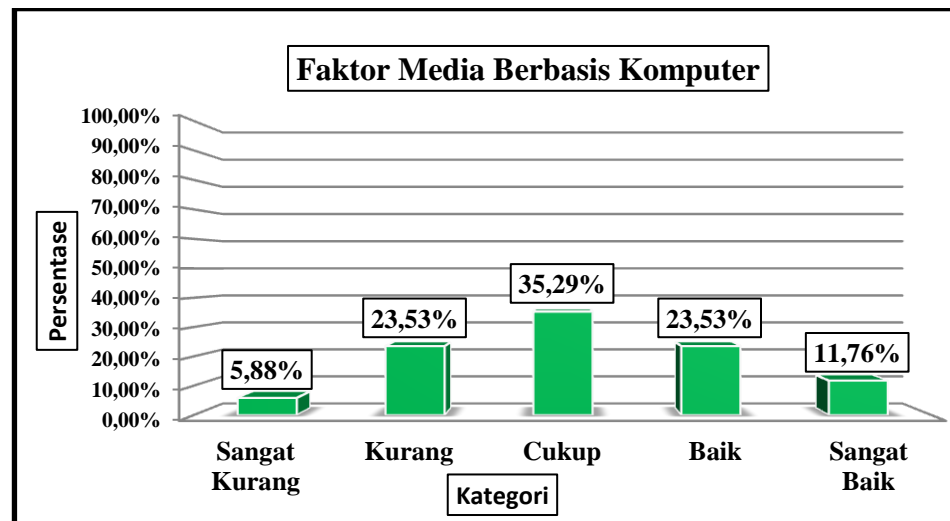
Statistik	
<i>N</i>	17
<i>Mean</i>	62.0000
<i>Std. Deviation</i>	7.10634
<i>Minimum</i>	46.00
<i>Maximum</i>	74.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis komputer disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Komputer

No	Interval	Kategori	F	%
1	$72,66 < X$	Sangat Baik	2	11,76%
2	$65,55 < X \leq 72,66$	Baik	4	23,53%
3	$58,45 < X \leq 65,55$	Cukup	6	35,29%
4	$51,34 < X \leq 58,45$	Kurang	4	23,53%
5	$X \leq 51,34$	Sangat Kurang	1	5,88%
Jumlah			17	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis komputer tampak pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam Pemanfaatan Media Pelatihan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Komputer

Berdasarkan tabel 14 dan grafik 6 di atas menunjukkan bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis komputer berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,88% (1 pelatih), kategori “kurang” sebesar 23,53% (4 pelatih), kategori “cukup” sebesar 35,29% (6 pelatih), kategori “baik” sebesar 23,53% (4 pelatih), “sangat baik” sebesar 11,76% (2 pelatih). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 62,0, pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis komputer masuk dalam kategori “cukup”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual, media berbasis komputer. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan masuk dalam kategori “cukup”.

SSB yang berada di bawah naungan IKA Sleman terdiri atas 17 SSB yang masih aktif dalam proses berlatih melatih. Dari 17 SSB yang masih aktif, hanya beberapa pelatih yang sudah menggunakan media untuk proses berlatih melatih. Misalnya SSB Real Madrid UNY, pelatih sudah menggunakan media baik visual maupun audio pada saat melatih. Pelatih juga memahami pentingnya media untuk membantu menjelaskan materi latihan kepada atlet

agar lebih mudah dipahami pada saat memberikan materi. Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari pelatih kepada anak latihnya, yang dapat merangsang minat berlatih. Dalam pelaksanaan latihan sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses latihan. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan media belum optimal dilakukan. Upaya pelatih dengan memanfaatkan media dalam proses melatih akan sangat membantu kelancaran saat melatih dan dapat meningkatkan kualitas latihan itu sendiri. Kemampuan daya serap atlet yang berbeda-beda mengharuskan pelatih untuk memilih pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh atlet.

Secara rinci hasil pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual, media berbasis komputer dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis visual masuk dalam kategori cukup. Hasil penelitian di IKA SSB Sleman terdapat 5,88% dan 35,29% pelatih yang masuk dalam kategori sangat kurang dan kurang. Artinya banyak pelatih yang belum mengoptimalkan penggunaan media gambar dalam proses latihan. Dari hasil yang diteliti pelatih sudah banyak mengetahui pentingnya media gambar untuk menunjang keberhasilan proses latihan. Namun masih banyak faktor yang mempengaruhi, salah satunya pelatih kurang bisa mengoptimalkan media

gambar dalam proses latihan. Faktor lain yang banyak terjadi adalah pelatih kurang memiliki waktu yang cukup untuk menyampaikan materi latihan dalam bentuk gambar. Untuk membenahi hal tersebut seharusnya pelatih lebih sering menggunakan media gambar untuk proses penyampaian materi. Sehingga atlet lebih mudah menyerap materi yang diberikan serta lebih termotivasi untuk mengikuti proses latihan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio masuk dalam kategori cukup. Hasil penelitian di IKA SSB Sleman terdapat 11,76% dan 17,65% yang masuk dalam kategori sangat kurang dan kurang. Dari hasil yang diteliti, pelatih masih kurang mengetahui informasi tentang penyampaian materi dan penggunaan materi dalam proses latihan. Padahal banyak sekali keuntungan yang bisa diperoleh dari penggunaan media audio contohnya untuk melatih konsentrasi atlet serta dalam proses latihan fisik pelatih bisa menggunakan media audio, misalnya dengan menggunakan tes *multistage* untuk proses latihan. Seharusnya pelatih lebih bisa memanfaatkan berbagai sarana yang tersedia untuk menggunakan media audio, karena sekarang banyak alat yang bisa digunakan untuk sarana pelatihan dengan menggunakan media audio contohnya seperti *handphone*. Pelatih sekarang harus lebih kreatif dan lebih bisa mengoptimalkan sarana yang tersedia sehingga hasil yang bisa dicapai akan lebih maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis audio visual masuk dalam kategori cukup. Hasil penelitian di IKA SSB Sleman terdapat 11,76% dan 11,76% yang masuk dalam kategori sangat kurang dan kurang. Dari hasil penelitian pelatih kurang bisa memanfaatkan sarana yang ada dan belum bisa menerapkan penggunaan media berbasis video dalam latihan. Dapat dilihat sekarang ini banyak sarana dan materi-materi yang sangat baik untuk menunjang hasil latihan. Akses untuk mendapatkan materi latihan lewat media video juga sangat mudah. Namun hal tersebut belum banyak disadari oleh pelatih yang ada di SSB. Seharusnya pelatih bisa melihat peluang yang lebih besar dalam memanfaatkan penggunaan media video.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berdasarkan faktor media berbasis komputer masuk dalam kategori cukup. Hasil penelitian di IKA SSB Sleman terdapat 5,88% dan 23,53% yang masuk dalam kategori sangat kurang dan kurang. Dari hasil penelitian kendala yang dialami oleh pelatih dalam penggunaan media komputer adalah minimnya sarana yang ada. Jadi pelatih belum banyak yang memiliki alat yang dipakai untuk menyampaikan materi dalam bentuk media komputer. Serta dari pihak pengelola juga kurang bisa menyiapkan kelengkapan-kelengkapan yang dipakai untuk penggunaan media komputer. Dari segi pengetahuan dan informasi pelatih banyak yang memahami tentang penyampaian materi lewat

media komputer. Seharusnya dari pihak manajemen dan pengurus lebih bisa menyediakan sarana prasarana yang dibutuhkan untuk penggunaan media komputer. Sebab di zaman sekarang ini pengetahuan informasi serta sarana prasarana yang digunakan dalam proses latihan sangat menunjang prestasi atlet dan tim.

Dalam penelitian ini, peneliti menitik beratkan pada pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media dalam proses latihan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada semua pelatih yang melaksanakan proses latihan untuk memanfaatkan media agar materi latihan yang disampaikan pelatih dapat diterima dengan baik oleh anak didiknya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,88% (1 pelatih), kategori “kurang” sebesar 29,41% (5 pelatih), kategori “cukup” sebesar 35,29% (6 pelatih), kategori “baik” sebesar 23,53% (4 pelatih), “sangat baik” sebesar 5,88% (1 pelatih). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 158,35, pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan masuk dalam kategori “cukup”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi pelatih sepak bola di bawah naungan IKA Sleman untuk dapat meningkatkan pemahaman tentang pemanfaatan media pelatihan guna menunjang proses berlatih melatih.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pemahaman pelatih tentang pemanfaatan media.

3. Pelatih dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki kualitasnya, khususnya pada penggunaan media sebagai penunjang proses berlatih melatih.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Pengambilan data ini menggunakan angket tertutup, akan lebih baik lagi seandainya disertai dengan pengambilan data menggunakan angket terbuka atau wawancara.
4. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah

jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

D. Saran-saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan.
2. Agar melakukan penelitian tentang pemahaman pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman dalam pemanfaatan media pelatihan dengan menggunakan metode lain.
3. Pelatih lebih memahami pemanfaatan media pelatihan yang dapat menunjang proses berlatih melatih.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. (2008). *Bermain Sepakbola*. Semarang: CV. Aneka Ilmu.
- Agus S. Suryobroto. (2001). *Diktat Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan jasmani*. Yogyakarta: FIK –UNY.
- _____. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pembelajaran Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bloom, Benjamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective: The Clasification of Educationa Goals*. London. Longman Group Limited.
- Bompa, Tudor O. (1994) *An Illustration of the Interpendence Between the Biomator Abilities Periodization of Strenght*. Canada: publishing inc. Toronto.
- Depdikbud,(1994), *Kurikulum Pendidikan Dasar 1994: Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP), mata Pelajaran Matematika*, Jakarta; Dirjen Dikti.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Diktat Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta. FIK UNY.
- Faisal Nizbah. (2013). *Pengertian Pemahaman*. Dalam (<http://faisalnizbah.blogspot.com.2013/08/pengertian-pemahaman.html>), diakses pada hari Selasa, 2 Desember 2014.
- Harjanto. (1997). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husaini Usman & Purnomo Setiady Akbar. (2008). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kasiyo Dwijowinoto. (1993). *Dasar-dasar Ilmiah Kepelatihan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Oemar Hamalik. (1982). *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.

- Poerwodarminto. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- R. Ibrahim. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rofei. (2011). *Pengertian Pemahaman Menurut Para Ahli*. Dalam (<http://akmapala09.blogspot.com/2011/10/pengertian-pemahaman-menurut-para-ahli.html>, diakses pada hari Selasa, 2 Desember 2014).
- Saifuddin Azwar. (2010). *Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Tes dan Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Sardiman. (1996). *Sehat, Bugar, dan Petunjuk Praktis Berolahraga yang Benar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sari Made D. (2008). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pengembangan Media Pembelajaran di SMP 2 Wonosari*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno HP. (1985). *Ilmu Kepelatihan Olahraga*. Yogyakarta IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (1998). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukadiyanto. (2005). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset
- Toto Isharyanto. (2003). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Bertaraf Internasional (SBI) se-DIY*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Keterangan *Expert Judgement*

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nawan Primasoni, S.Pd. Kor., M.Or

Unit Kerja : FIK UNY

Bidang Ahli : Sepak Bola

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi saudara:

Nama : Johan Adi Putra

Nim : 09602241064

Judul Skripsi : Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola DI Kabupaten Sleman Terhadap
Pemanfaatan Media Pelatihan

Telah memenuhi persyaratan sebagai instrumen yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

Yogyakarta, 5 Maret 2015

Yang menerangkan



Nawan Primasoni, S.Pd. Kor., M.Or

NIP. 19840521 200812 1 001

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 590/UN.34.16/PP/2015.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian.

04 November 2015.

Yth : IKA SSB Kab. Bantul
Di Sekretariat Mes PERSIBA Bantul.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Tbu/Saudara untuk memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Johan Adi Putra.
NIM : 09602241064.
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 05 November s.d 08 November 2015.
Tempat/obyek : 10 Pelatih SSB Kabupaten Bantul.
Judul Skripsi : Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman Terhadap Pemanfaatan Media Pelatihan.

Demikian surat ijin uji coba penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan
Prof. Dr. Gawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :
1. Ketua IKA SSB Kab. Bantul.
2. Kaprodi PKO.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba dari Ikatan SSB Bantul

**IKATAN SEKOLAH SEPAKBOLA BANTUL
(ISSB)**

Alamat: Sekretariat Pengcab. PSSI Kab. Bantul Jl. Raya Bantul Km 9,5 Karanggede Pendowoharjo Sewon
Bantul Telp/Fax: 0274368833

SURAT KETERANGAN

No. 07/ISSB/BH/M/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini, Ketua Ikatan Sekolah Sepakbola Bantul (ISSB) menrangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Johan Adi Putra
NIM : 09602241064
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO)

Telah melakukan pengambilan data / penelitian pada :

Waktu : 05 sd 08 November 2015
Tempat/obyek: 10 (sepuluh) Pelatih SSB di Kabupaten Bantul.
Judul Skripsi : Pemahaman Pelatih SSB di Kab. Bantul Terhadap Pemanfaatan Media Pelatihan.

Demikian, surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bantul, 9 November 2015

Ketua,

Drs. Sapto Priyono, MM.

Tembusan :

1. Ketua Umum Pengcab. PSSI Kab. Bantul.
2. Kaprodi PKO FIK UNY.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 590/UN.34.16/PP/2015.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

04 November 2015.

Yth : IKA SSB Kab. Sleman
Di Sekretariat KONI Kab. Sleman.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Johan Adi Putra.
NIM : 09602241064.
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 11 November s.d 22 November 2015.
Tempat/obyek : 21 Pelatih SSB Kabupaten Sleman.
Judul Skripsi : Pemahaman Pelatih Sekolah Sepak Bola di Kabupaten Sleman Terhadap Pemanfaatan Media Pelatihan.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :
1. Ketua IKA SSB Kab. Sleman.
2. Kaprodi PKO.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.



IKATAN SEKOLAH SEPAKBOLA SLEMAN

Sekretariat : Stadion Tridadi, Sleman, Yogyakarta
Telp : : 081328323538, 085729037464



SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini IKA SSB Sleman (Ikatan Sekolah Sepakbola), menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Johan Adi Putra
NIM : 09602241064
Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Telah melakukan pengambilan data untuk skripsi di organisasi sepakbola IKA SSB Sleman dengan judul "Pemahaman Pelatih Sekolah Sepakbola di Kabupaten Sleman Terhadap Pemanfaatan Media Pelatihan." pada :

Tanggal : 11 November s.d 22 November 2015
Tempat : 21 Pelatih SSB Kabupaten Sleman

Demikian surat ini dbuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman 23 November 2015
Ketua IKA SSB Sleman




Widodo

Lampiran 6. Angket Uji Coba

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan guna penyelesaian tugas akhir, maka peneliti memohon kepada bapak untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman pelatih terhadap pemanfaatan media. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan bapak.

Berilah tanda (\checkmark) pada jawaban yang menurut anda benar.

Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Warna bendera Negara Republik Indonesia adalah merah putih.	\checkmark			

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media gambar merupakan alat bantu paling efisien untuk proses latihan.				
2	Media gambar dapat dijadikan sebagai penyalur informasi materi guna mencapai tujuan pelatih.				
3	Pelatih sering menggunakan media gambar untuk menyampaikan materi dalam proses latihan.				
4	Pelatih sudah mengerti tentang pemanfaatan media gambar untuk proses latihan.				
5	Dengan menggunakan media gambar atlet kurang antusias untuk mengikuti proses latihan.				
6	Pelatih kurang mengetahui kapan waktu yang tepat menggunakan media gambar dalam proses latihan .				
7	Atlet lebih mudah memahami materi yang akan diberikan dengan menggunakan media gambar.				
8	Atlet kurang tertarik mengikuti pelatihan dengan menggunakan media gambar.				
9	Pelatih kurang memiliki waktu yang cukup untuk menyampaikan materi latihan dalam bentuk gambar.				
10	Objek atau proses yang amat rumit tidak dapat ditampilkan secara konkrit melalui gambar.				
11	Media berbasis audio/rekaman hanya terbatas pada indra pendengaran.				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
12	Menggunakan media berbasis audio/rekaman kurang bisa menjelaskan materi secara kompleks untuk proses latihan.				
13	Pelatih sudah bisa menyajikan materi berbasis audio/rekaman.				
14	Dalam latihan fisik pelatih belum pernah menggunakan media berbasis audio/rekaman untuk mengoptimalkan proses latihan.				
15	Pelatih masih menganggap media berbasis audio/rekaman tidak bisa menunjang latihan atlet dalam proses latihan.				
16	Materi yang disajikan dalam bentuk media berbasis audio/rekaman sangat baik untuk menunjang konsentrasi atlet dalam proses latihan.				
17	Pelatih masih beranggapan sangat sulit untuk menerapkan media berbasis audio/rekaman dalam proses latihan.				
18	Pelatih sangat berminat menggunakan media berbasis audio/rekaman untuk proses latihan.				
19	Media berbasis audio/rekaman bisa disimpan dan digunakan dalam beberapa tahun kedepan.				
20	Bahan media berbasis audio/rekaman sangat mempengaruhi minat atlet dalam proses latihan.				
21	Atlet kurang menyukai media gambar dari pada media berbasis audio/rekaman.				
22	Sangat mudah untuk mendapatkan materi latihan dari media video				
23	Materi latihan yang kompleks atau rumit bisa lebih mudah dipahami oleh atlet dengan menggunakan media video.				
24	Sudah tersedianya sarana untuk menggunakan media video pada saat proses latihan.				
25	pelatih menjelaskan materi latihan menggunakan media video untuk mengganti demonstrasi pada saat inti latihan praktek.				
26	Pelatih kurang memahami kapan waktu yang efektif menggunakan media berbasis video.				
27	Pelatih tidak pernah menggunakan media berbasis video untuk mengidentifikasi kelemahan lawan.				
28	Media video efektif digunakan dalam proses latihan dari pada menggunakan media yang lain.				
29	Dalam latihan mental atlet/psikologi atlet media berbasis video merupakan alat yang sangat berpengaruh.				
30	pelatih belum memiliki pengetahuan yang luas mengenai penggunaan media video.				
31	Pelatih sudah bisa menjadi fasilitator untuk atlet dalam proses penyampaian materi latihan dengan menggunakan media video.				
32	Dengan menggunakan media <i>power point</i> pelatih tidak terlalu banyak menerangkan materi yang akan dilatihkan.				
33	Kurangnya fasilitas yang digunakan untuk menyampaikan materi lewat media <i>power point</i> .				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
34	Pelatih belum pernah mendapat pelatihan mengenai penggunaan media berbasis <i>power point</i> .				
35	Masih banyak pelatih yang sudah memiliki alat untuk mengoperasikan media berbasis <i>power point</i> .				
36	Penyajian media <i>power point</i> yang menarik bisa menarik minat atlet untuk lebih bisa menyerap materi latihan.				
37	Pelatih kurang bisa memanfaatkan media <i>power point</i> untuk menyampaikan materi.				
38	Dengan adanya media <i>power point</i> kerja pelatih menjadi lebih mudah.				
39	Pelatih lebih memilih menjelaskan materi lewat lesan dari pada menggunakan media <i>power point</i> .				
40	Sangat mudah mengakses media internet untuk mendapatkan materi latihan.				
41	Atlet lebih sering mencari sendiri informasi dan materi latihan lewat media internet.				
42	Pelatih kurang bisa mengelola dan menyajikan materi berbasis internet.				
43	Pelatih sering menggunakan media internet untuk proses latihan.				
44	Media internet sangat tepat untuk mendukung proses latihan.				
45	Media internet merupakan alat bantu paling efisien untuk proses latihan.				
46	Atlet jarang mendapat tugas-tugas mandiri untuk menggali informasi untuk pengembangan teknik dari media berbasis internet.				
47	Pelatih masih kurang memanfaatkan media internet dalam proses latihan.				
48	Pelatih belum pernah menggunakan media berbasis internet untuk mengakses kemampuan dan kelemahan lawan.				
49	Pelatih masih kurang bisa memanfaatkan media berbasis internet untuk menyempurnakan materi-materi latihan.				
50	Pelatih belum pernah mendapatkan pengalaman langsung menyajikan materi menggunakan media berbasis internet.				
51	Media internet merupakan alat bantu latihan yang tidak digemari atlet.				
52	Pelatih kurang bisa menyampaikan materi latihan dengan menggunakan media internet.				

Lampiran 7. Data Uji Coba

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	3 0	3 1	3 2	3 3	3 4	3 5	3 6	3 7	3 8	3 9	4 0	4 1	4 2	4 3	4 4	4 5	4 6	4 7	4 8	4 9	5 0	5 1	5 2	total	
1	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	4	2	2	1	1	1	2	2	2	2	4	2	1	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	110	
2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	113		
3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	138			
4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	189		
5	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	86
6	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	119	
7	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	4	2	2	1	1	1	2	2	2	2	4	2	1	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	110	
8	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	113			
9	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	140				
10	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	4	2	4	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	186		

Lampiran 8. Uji Validitas dan Reliabilitas

VALIDITAS

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	258.2000	4454.400	.752	.752
BUTIR 02	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 03	258.2000	4454.400	.752	.752
BUTIR 04	257.9000	4566.767	-.277	Gugur
BUTIR 05	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 06	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 07	258.6000	4489.156	.892	.754
BUTIR 08	257.9000	4454.322	.862	.752
BUTIR 09	258.4000	4467.156	.771	.752
BUTIR 10	258.4000	4467.156	.771	.752
BUTIR 11	257.9000	4454.322	.862	.752
BUTIR 12	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 13	258.2000	4416.844	.950	.749
BUTIR 14	258.5000	4394.056	.939	.748
BUTIR 15	258.5000	4462.056	.856	.752
BUTIR 16	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 17	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 18	258.5000	4394.056	.939	.748
BUTIR 19	257.8000	4520.400	.170	Gugur
BUTIR 20	258.6000	4414.489	.905	.749
BUTIR 21	258.2000	4416.844	.950	.749
BUTIR 22	258.5000	4394.056	.939	.748
BUTIR 23	258.5000	4394.056	.939	.748
BUTIR 24	258.6000	4406.711	.874	.749
BUTIR 25	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 26	258.4000	4467.156	.771	.752
BUTIR 27	258.6000	4489.156	.892	.754
BUTIR 28	258.6000	4474.711	.764	.753
BUTIR 29	258.1000	4597.211	-.521	Gugur
BUTIR 30	258.4000	4467.156	.771	.752
BUTIR 31	258.5000	4394.056	.939	.748
BUTIR 32	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 33	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 34	258.1000	4597.211	-.521	Gugur
BUTIR 35	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 36	258.6000	4489.156	.892	.754
BUTIR 37	257.9000	4566.767	-.277	Gugur
BUTIR 38	258.4000	4467.156	.771	.752
BUTIR 39	258.4000	4467.156	.771	.752

BUTIR 40	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 41	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 42	258.6000	4489.156	.892	.754
BUTIR 43	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 44	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 45	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 46	258.6000	4489.156	.892	.754
BUTIR 47	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 48	258.2000	4454.400	.752	.752
BUTIR 49	258.2000	4431.289	.960	.750
BUTIR 50	258.2000	4454.400	.752	.752
BUTIR 51	258.6000	4414.489	.905	.749
BUTIR 52	258.2000	4431.289	.960	.750
Total	130.4000	1134.933	1.000	.987

Keterangan: $r \text{ hitung} > r \text{ tabel (df 10= 0,576)} = \text{valid}$

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.993	47

Lampiran 9. Tabel r

Tabel r Product Moment											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 10. Angket Penelitian

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan guna penyelesaian tugas akhir, maka peneliti memohon kepada bapak untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman pelatih terhadap pemanfaatan media. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan bapak.

Berilah tanda (\checkmark) pada jawaban yang menurut anda benar.

Keterangan :

SS : Sangat setuju

S : Setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Warna bendera Negara Republik Indonesia adalah merah putih.	\checkmark			

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Media gambar merupakan alat bantu paling efisien untuk proses latihan.				
2	Media gambar dapat dijadikan sebagai penyalur informasi materi guna mencapai tujuan pelatih.				
3	Pelatih sering menggunakan media gambar untuk menyampaikan materi dalam proses latihan.				
4	Dengan menggunakan media gambar atlet kurang antusias untuk mengikuti proses latihan.				
5	Pelatih kurang mengetahui kapan waktu yang tepat menggunakan media gambar dalam proses latihan .				
6	Atlet lebih mudah memahami materi yang akan diberikan dengan menggunakan media gambar.				
7	Atlet kurang tertarik mengikuti pelatihan dengan menggunakan media gambar.				
8	Pelatih kurang memiliki waktu yang cukup untuk menyampaikan materi latihan dalam bentuk gambar.				
9	Objek atau proses yang amat rumit tidak dapat ditampilkan secara konkrit melalui gambar.				
10	Media berbasis audio/rekaman hanya terbatas pada indra pendengaran.				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
11	Menggunakan media berbasis audio/rekaman kurang bisa menjelaskan materi secara kompleks untuk proses latihan.				
12	Pelatih sudah bisa menyajikan materi berbasis audio/rekaman.				
13	Dalam latihan fisik pelatih belum pernah menggunakan media berbasis audio/rekaman untuk mengoptimalkan proses latihan.				
14	Pelatih masih menganggap media berbasis audio/rekaman tidak bisa menunjang latihan atlet dalam proses latihan.				
15	Materi yang disajikan dalam bentuk media berbasis audio/rekaman sangat baik untuk menunjang konsentrasi atlet dalam proses latihan.				
16	Pelatih masih beranggapan sangat sulit untuk menerapkan media berbasis audio/rekaman dalam proses latihan.				
17	Pelatih sangat berminat menggunakan media berbasis audio/rekaman untuk proses latihan.				
18	Bahan media berbasis audio/rekaman sangat mempengaruhi minat atlet dalam proses latihan.				
19	Atlet kurang menyukai media gambar dari pada media berbasis audio/rekaman.				
20	Sangat mudah untuk mendapatkan materi latihan dari media video				
21	Materi latihan yang kompleks atau rumit bisa lebih mudah dipahami oleh atlet dengan menggunakan media video.				
22	Sudah tersedianya sarana untuk menggunakan media video pada saat proses latihan.				
23	pelatih menjelaskan materi latihan menggunakan media video untuk mengganti demonstrasi pada saat inti latihan praktek.				
24	Pelatih kurang memahami kapan waktu yang efektif menggunakan media berbasis video.				
25	Pelatih tidak pernah menggunakan media berbasis video untuk mengidentifikasi kelemahan lawan.				
26	Media video efektif digunakan dalam proses latihan dari pada menggunakan media yang lain.				
27	pelatih belum memiliki pengetahuan yang luas mengenai penggunaan media video.				
28	Pelatih sudah bisa menjadi fasilitator untuk atlet dalam proses penyampaian materi latihan dengan menggunakan media video.				
29	Dengan menggunakan media <i>power point</i> pelatih tidak terlalu banyak menerangkan materi yang akan dilatihkan.				
30	Kurangnya fasilitas yang digunakan untuk menyampaikan materi lewat media <i>power point</i> .				
31	Masih banyak pelatih yang sudah memiliki alat untuk mengoperasikan media berbasis <i>power point</i> .				
32	Penyajian media <i>power point</i> yang menarik bisa menarik minat atlet untuk lebih bisa menyerap materi latihan.				

33	Dengan adanya media <i>power point</i> kerja pelatih menjadi lebih mudah.				
34	Pelatih lebih memilih menjelaskan materi lewat lesan dari pada menggunakan media <i>power point</i> .				
35	Sangat mudah mengakses media internet untuk mendapatkan materi latihan.				
36	Atlet lebih sering mencari sendiri informasi dan materi latihan lewat media internet.				
37	Pelatih kurang bisa mengelola dan menyajikan materi berbasis internet.				
38	Pelatih sering menggunakan media internet untuk proses latihan.				
39	Media internet sangat tepat untuk mendukung proses latihan.				
40	Media internet merupakan alat bantu paling efisien untuk proses latihan.				
41	Atlet jarang mendapat tugas-tugas mandiri untuk menggali informasi untuk pengembangan teknik dari media berbasis internet.				
42	Pelatih masih kurang memanfaatkan media internet dalam proses latihan.				
43	Pelatih belum pernah menggunakan media berbasis internet untuk mengakses kemampuan dan kelemahan lawan.				
44	Pelatih masih kurang bisa memanfaatkan media berbasis internet untuk menyempurnakan materi-materi latihan.				
45	Pelatih belum pernah mendapatkan pengalaman langsung menyajikan materi menggunakan media berbasis internet.				
46	Media internet merupakan alat bantu latihan yang tidak digemari atlet.				
47	Pelatih kurang bisa menyampaikan materi latihan dengan menggunakan media internet.				

Lampiran 11. Data Penelitian

No	Media Berbasis Visual									Media Berbasis Audio									Media berbasis audio visual								Media berbasis komputer																	Total						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43		44	45	46	47		
1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	179
2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	2	2	4	4	4	3	4	2	2	4	4	2	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	3	155	
3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	181		
4	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	2	2	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	4	3	4	4	1	4	3	142	
5	4	3	3	2	2	2	2	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	2	2	4	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	149		
6	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	165		
7	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	170	
8	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	2	3	4	2	4	3	4	2	3	4	4	2	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	156	
9	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	2	3	160	
10	3	4	4	3	3	3	2	3	4	2	2	4	4	4	4	2	4	1	1	2	4	4	2	2	2	4	4	2	2	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	147	
11	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	4	4	1	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	140		
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	171	
13	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	161	
14	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2	1	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	156		
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	177	
16	4	4	2	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	1	2	3	2	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	149		
17	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	4	4	3	2	2	3	3	2	3	3	1	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	134		

Lampiran 12. Deskriptif Statistik

Statistics

		Pemahaman Pelatih	Media berbasis visual	Media berbasis audio	Media berbasis audio visual	Media berbasis komputer
N	Valid	17	17	17	17	17
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		158.3529	31.9412	34.4706	29.9412	62.0000
Median		156.0000	33.0000	35.0000	31.0000	61.0000
Mode		149.00 ^a	30.00	36.00	30.00 ^a	61.00
Std. Deviation		14.05321	3.07145	2.83103	4.36564	7.10634
Minimum		134.00	25.00	28.00	20.00	46.00
Maximum		181.00	36.00	38.00	36.00	74.00
Sum		2692.00	543.00	586.00	509.00	1054.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pemahaman Pelatih

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	134	1	5.9	5.9	5.9
	140	1	5.9	5.9	11.8
	142	1	5.9	5.9	17.6
	147	1	5.9	5.9	23.5
	149	2	11.8	11.8	35.3
	155	1	5.9	5.9	41.2
	156	2	11.8	11.8	52.9
	160	1	5.9	5.9	58.8
	161	1	5.9	5.9	64.7
	165	1	5.9	5.9	70.6
	170	1	5.9	5.9	76.5
	171	1	5.9	5.9	82.4
	177	1	5.9	5.9	88.2
	179	1	5.9	5.9	94.1
	181	1	5.9	5.9	100.0
Total		17	100.0	100.0	

Media berbasis visual

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	1	5.9	5.9	5.9
	28	1	5.9	5.9	11.8
	29	1	5.9	5.9	17.6
	30	4	23.5	23.5	41.2
	32	1	5.9	5.9	47.1
	33	3	17.6	17.6	64.7
	34	2	11.8	11.8	76.5
	35	2	11.8	11.8	88.2
	36	2	11.8	11.8	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Media berbasis audio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28	1	5.9	5.9	5.9
	29	1	5.9	5.9	11.8
	32	2	11.8	11.8	23.5
	33	1	5.9	5.9	29.4
	34	1	5.9	5.9	35.3
	35	3	17.6	17.6	52.9
	36	4	23.5	23.5	76.5
	37	3	17.6	17.6	94.1
	38	1	5.9	5.9	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Media berbasis audio visual

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	5.9	5.9	5.9
	23	1	5.9	5.9	11.8
	25	1	5.9	5.9	17.6
	26	1	5.9	5.9	23.5
	28	1	5.9	5.9	29.4
	30	3	17.6	17.6	47.1
	31	3	17.6	17.6	64.7
	32	1	5.9	5.9	70.6
	33	2	11.8	11.8	82.4

35	2	11.8	11.8	94.1
36	1	5.9	5.9	100.0
Total	17	100.0	100.0	

Media berbasis komputer

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 46	1	5.9	5.9	5.9
54	1	5.9	5.9	11.8
56	1	5.9	5.9	17.6
57	1	5.9	5.9	23.5
58	1	5.9	5.9	29.4
59	1	5.9	5.9	35.3
60	1	5.9	5.9	41.2
61	3	17.6	17.6	58.8
64	1	5.9	5.9	64.7
66	1	5.9	5.9	70.6
67	1	5.9	5.9	76.5
68	1	5.9	5.9	82.4
69	1	5.9	5.9	88.2
73	1	5.9	5.9	94.1
74	1	5.9	5.9	100.0
Total	17	100.0	100.0	

Lampiran 13. Daftar SSB IKA Sleman

**DAFTAR SEKOLAH SEPAK BOLA KABUPATEN SLEMAN
IKA SLEMAN**

No.	Nama Sekolah Sepak Bola	Pelatih	Alamat	No. Tlpn
1	CAKAR MAS BERBAH (CMB)	Ediyanto	Kalitirto Berbah	08174110832
2	PS. KALASAN	Marzuki	Kalasan	081802602744
3	MATRA	Heru	Maguwaharjo	087892345789
4	BPJ	Wisnu	Ngemplak Sleman	081328741741
5	OLD CRAK MATARAM (OCM)	Hartono	Jln. Kaliurang	085959286295
6	GELORA MUDA	Riyono	Ngaglik Sleman Jakal Km 10	082328998809
7	PESAT TEMPEL	Widodo	Depan Polsek Tempel	081328525499
8	AMTRI TRIDADI	Reza	Stadion Tridadi	08156811274
9	BINTANG PUTRA MLATI	Aryono	Jl. Magelang Km 7,5	08132323538
10	KKK	Eko	Klajuran, Jln Godean	081327693064
11	AMS SAYEGAN	Yuan	Gendengan Seyegan	081904194387
12	BADAI	Ali	Balangan Moyudan	085643325035
13	PUTRA SEMBADA	Reza	Cebongan Mlati	087839824187
14	BANGUNKERTO	Irkham	Ngablak Turi	085290939299
15	SATRIA PANDAWA	Alfanda	Pendowoharjo, Sleman	085743351560
16	ABBA KALASAN	Agus	Purwomartani, Kalasan	085865227176
17	SSO REAL MADRID	Ditya adi	UNY	085643664402

Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba



Uji Coba di SSB Muntuk United



SSB PERSOPI Piyungan

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian



SSB AMTRI Tridadi



SSB BPJ Ngemplak Sleman



SSB KKK Klajuran



SSB Putra Sembada Warak Cebongan



SSO Real Madrid UNY



SSB Pesat Tempel



SSB AMS Sayegan